LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

KAZE

www.kaze.fr

Sommaire

02	Sommaire
03	Présentation
04 à 11	Esteban
12 à 19	Zia
20 à 25	Tao
26 à 31	Mendoza, Sancho et Pedro
32 à 35	Les espagnols
36 à 39	Les Incas
40	Les indiens du Lac
41	Les Amazones
42 à 43	Les Mayas
44 à 45	Les Olmèques
46 à 47	Le Solaris
48 à 49	Le grand Condor
50 à 51	La machine des Olmèques
52 à 63	Résumé des épisodes
64 à 67	Le roman
68 à 83	Les auteurs de la série
84 à 85	Les documentaires
86 à 91	Fiche technique
92 à 93	Liste des épisodes
94 à 95	Crédits

LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

L'époque située entre le XVème et le XVIème siècles est souvent citée comme étant l' « Ere des Grands Voyages » durant laquelle l'Espagne et le Portugal ont joué des rôles principaux. C'est à cette époque que Christophe Colomb, Magellan et d'autres navigateurs de renommée mondiale ont vécu et découvert de nouveaux continents, événements qui ont changé la carte du monde et le cours de l'Histoire.

A cette époque aussi, de grandes civilisations, comme celles des Aztèques, des Mayas et des Incas étaient à l'apogée de leur culture sur le continent américain. Un nouveau type d'hommes, pleins d'audace et d'ambitions, appelés « Conquistadores », embarquaient des ports d'Espagne vers ces mondes inconnus, en dépit des innombrables risques que comportaient ces expéditions.

L'histoire des Mystérieuses Cités d'Or se déroule pendant cette époque. Elle raconte comment un petit espagnol traverse l'océan, poussé par le destin, pour atteindre le Nouveau Monde. Au cours de son aventure, Esteban va découvrir terres inconnues, civilisation engloutie, légendes enfouies et surtout une amitié infaillible avec deux autres enfants appartenant à ce nouveau monde. Leur périple témoignera des derniers jours des civilisations Aztèque, Maya et Inca, ceci en étant mêlé dans toutes sortes d'aventures et de mystères.

LES HÉROS

Esteban

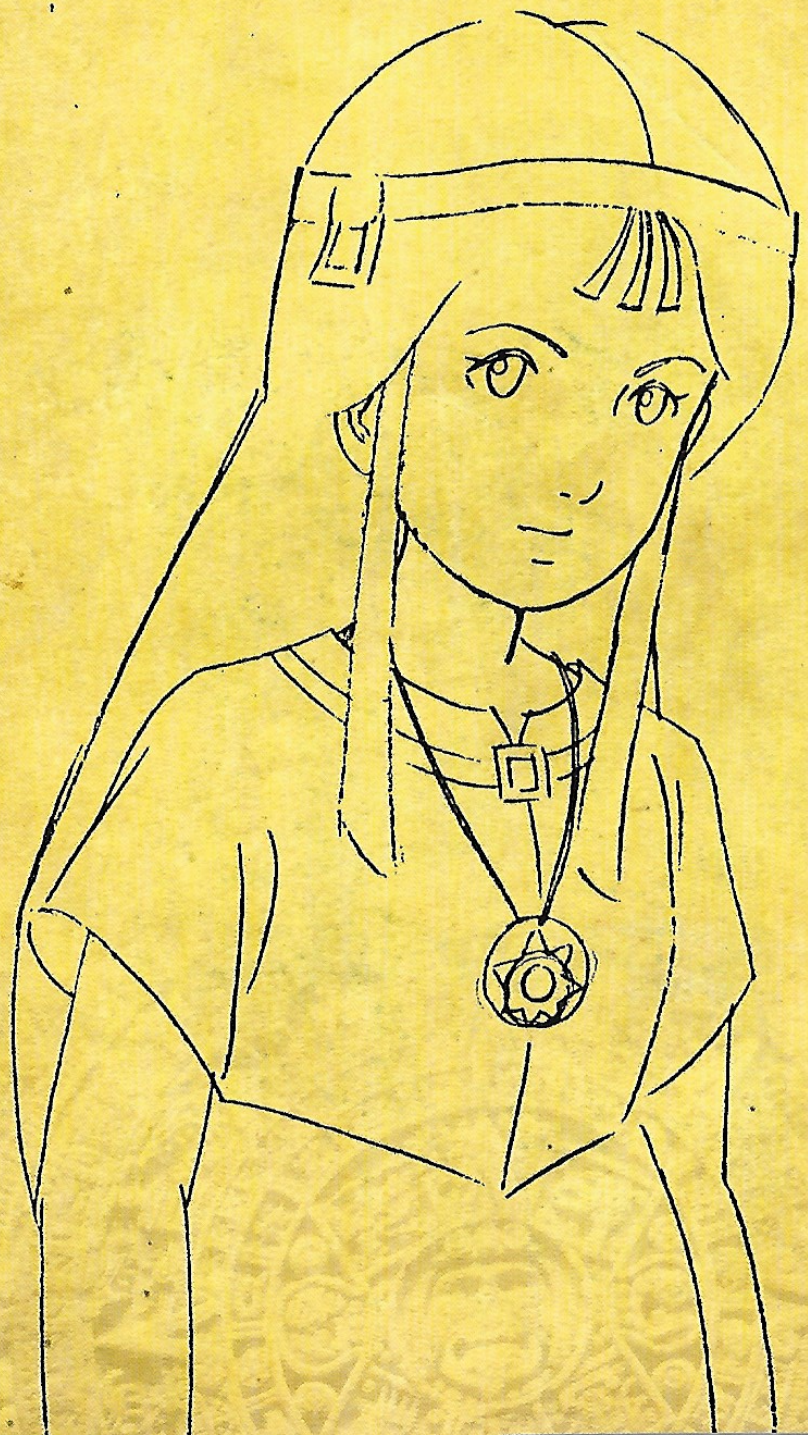
Ce jeune orphelin de 12 ans est le héros de l'histoire. Il a été sauvé d'un naufrage par un marin du nom de Mendoza, lors de l'expédition de Magellan dans l'Océan Pacifique. A peine sauvé, la tempête s'arrêta et le soleil réapparut. Ainsi commence la légende d'Esteban, « Fils du Soleil ».

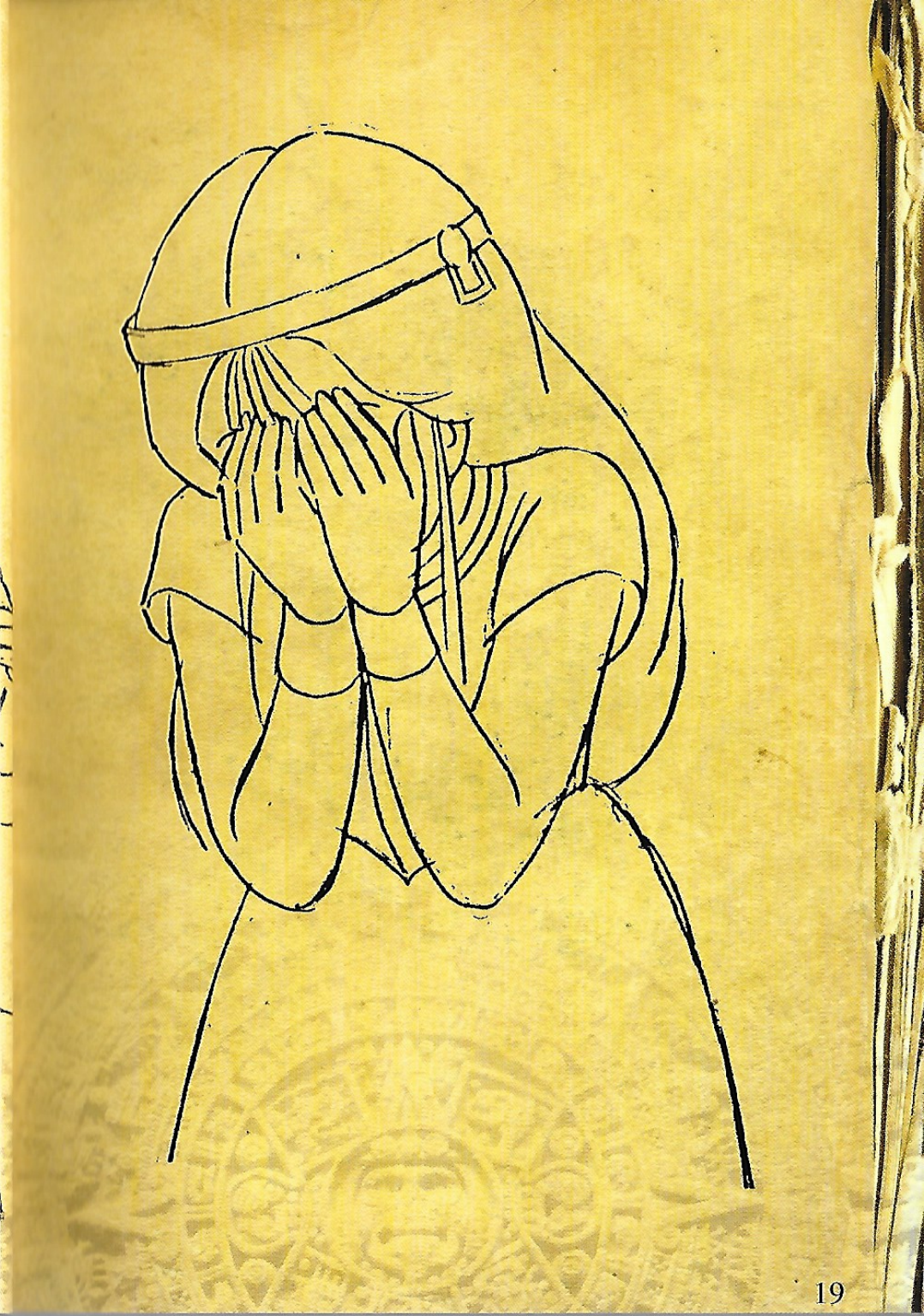
A la mort de Magellan, Esteban est confié au Père Rodriguez de Barcelone, en Espagne, mais bientôt ce dernier succombe aussi. Après la mort de son protecteur, Esteban se retrouve à nouveau seul. Il rencontre alors le marin qui l'avait sauvé des eaux des années auparavant. Ce dernier lui apprend le secret de sa naissance. Esteban décide de suivre Mendoza pour partir vers le Nouveau Monde à la recherche de son père. A la différence des autres compagnons de voyage, Esteban n'est pas intéressé par l'or du Nouveau Monde. C'est un enfant est courageux et fidèle à ses amis, bien que parfois un peu trop impulsif. Il porte un mystérieux médaillon que Mendoza pense être une des clés des Cités d'or.

LES HÉROS

Zia

Cette Jeune Inca est la fille d'un grand prêtre d'une Cité d'Or. Lors d'une expédition au nouveau Monde, les Espagnols l'ont enlevée à sa terre natale pour l'emmener à la cour d'Espagne, en guise de cadeau pour la princesse Margarita. Mais le gouverneur Pizarro, avide de découvrir les Cités d'Or, ordonne secrètement qu'elle soit ramenée dans le Nouveau Monde. Elle a 11 ans quand elle rencontre Esteban à bord de l'Esperanza. Tous deux s'aperçoivent rapidement qu'ils portent le même médaillon et qu'ils cherchent chacun leur père. Calme et timide, Zia est vite attirée par la personnalité du petit espagnol. Elle se montre néanmoins plus suspicieuse que son ami à l'égard de Mendoza. En refusant de lire le quipu d'or de Pizarro, qui révèle les secrets des Cités d'Or, elle fait preuve d'une grande bravoure.





LES HÉROS

Tao

Ce Jeune garçon de 13 ans prétend être le dernier descendant de Mu (empire dont la technologie était très avancée et qui fut englouti sous les eaux, il y a des milliers d'années). Quand Esteban et Zia le trouvent, il vit seul sur une île avec son perroquet pour seule compagnie. Il est très intelligent et très fier de l'héritage de ses ancêtres au point qu'il peut parfois sembler hautain. Bien que maladroit, il trouve toujours des inventions géniales qui sortent ses amis de situations périlleuses. Il possède une encyclopédie qui contient tout le savoir du peuple de Mu, ainsi qu'un mystérieux vase d'or dont il ne connaît pas l'utilité.

Pichu

C'est le perroquet de Tao et son unique compagnon depuis la mort de son père. C'est un oiseau intelligent qui sauve les enfants en de nombreuses occasions en les avertissant des dangers à l'avance. Il rappelle sans cesse à Tao de ne pas oublier le peuple de Mu.

LES HÉROS

Mendoza

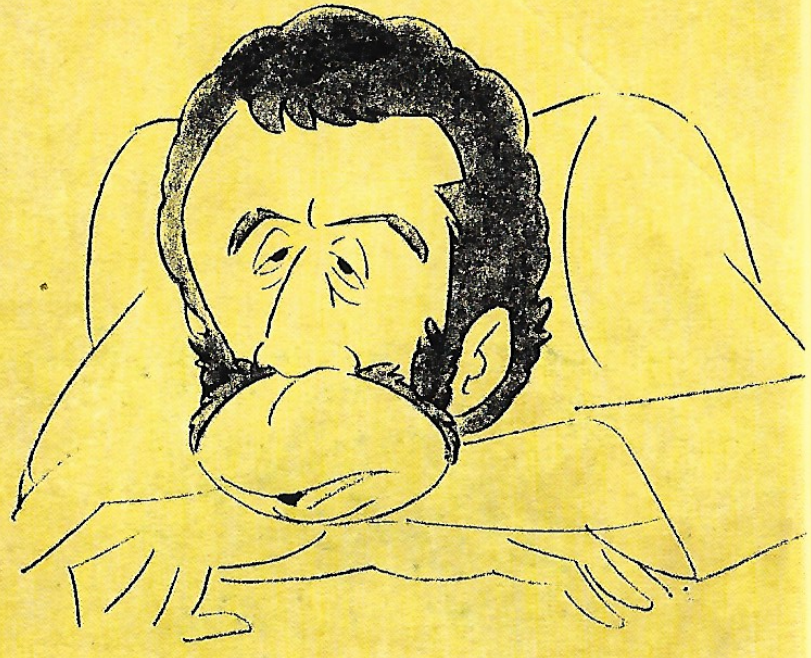
Ce navigateur espagnol de 28 ans est un marin hors norm
capable de traverser le détroit de Magellan. Il connait Est
ban depuis longtemps puisqu'il le sauva d'une tempête
mer alors qu'il n'était qu'un bébé. Il est le dernier homm
à avoir vu vivant le père d'Esteban. C'est lui qui possè
la partie du médaillon d'Esteban représentant le soleil.
la garde pour s'assurer qu'il reste près de lui. Au début
l'aventure, la richesse est son seul intérêt et les enfants so
pour lui un simple moyen de trouver les Cités d'Or. Mais
s'attache finalement à eux et devient leur protecteur.

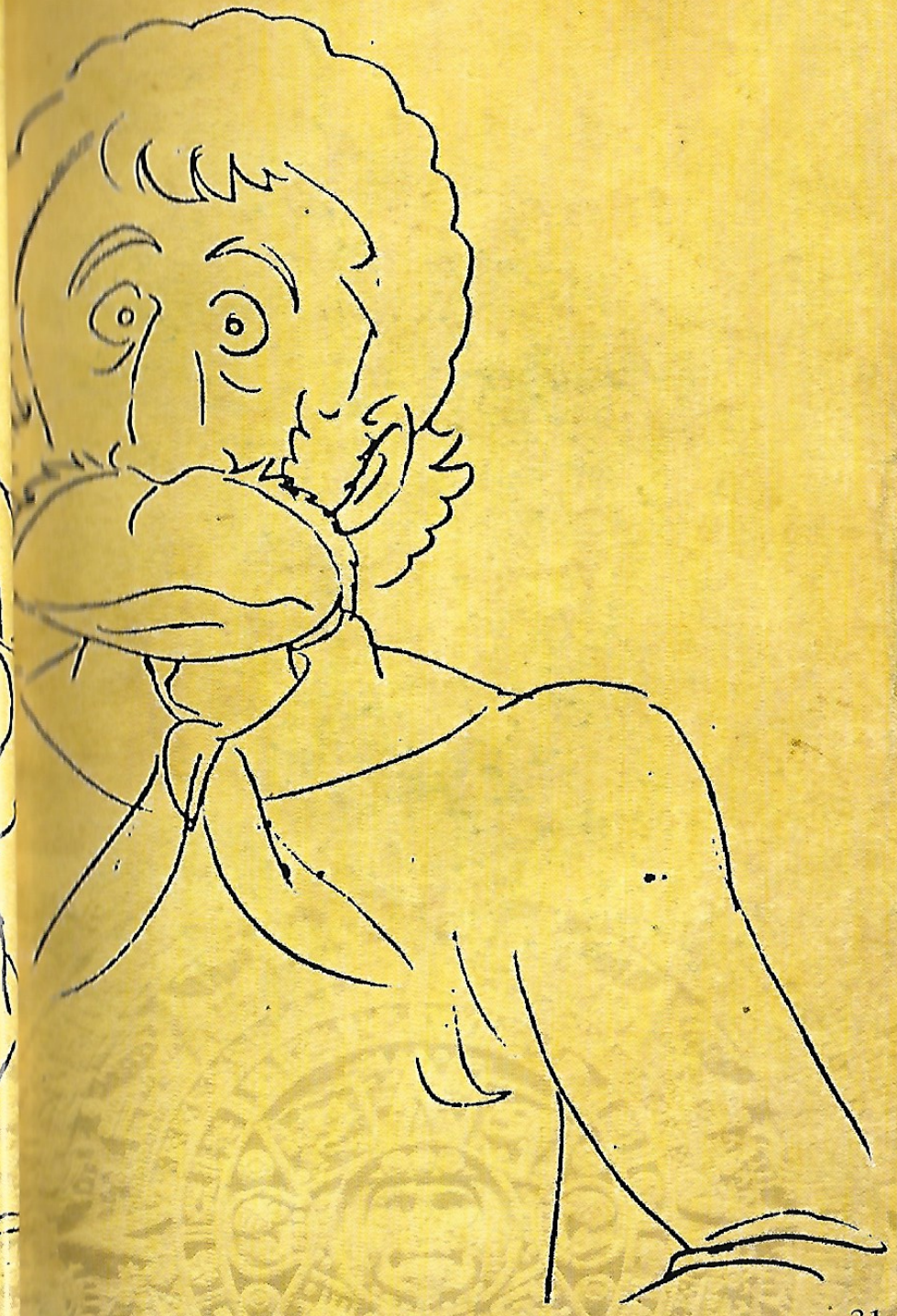
Sancho

Petit, gros, et bègue, il n'en demeure pas moins le compagnon du redoutable Mendoza. Il est laxiste et égoïste et ne pense pas à grand-chose d'autre que l'or. Il passe souvent pour un idiot, surtout en comparaison des enfants..

Pedro

Grand et maigre, il est toujours fourré avec Sancho. Stupide et lâche, ce marin est plus souvent dans les plaintes que dans l'action. Sancho et lui se chamaillent souvent, mais ce sont des amis fidèles. Les deux font la paire dans la bêtise et la bonne humeur.





LES ESPAGNOLS

Le Père Rodriguez

Il est le doyen de la cathédrale de Barcelone qui éleva Esteban. C'est un être doux et sage qui veillera et protègera le petit espagnol aussi longtemps qu'il le pourra.

Perez

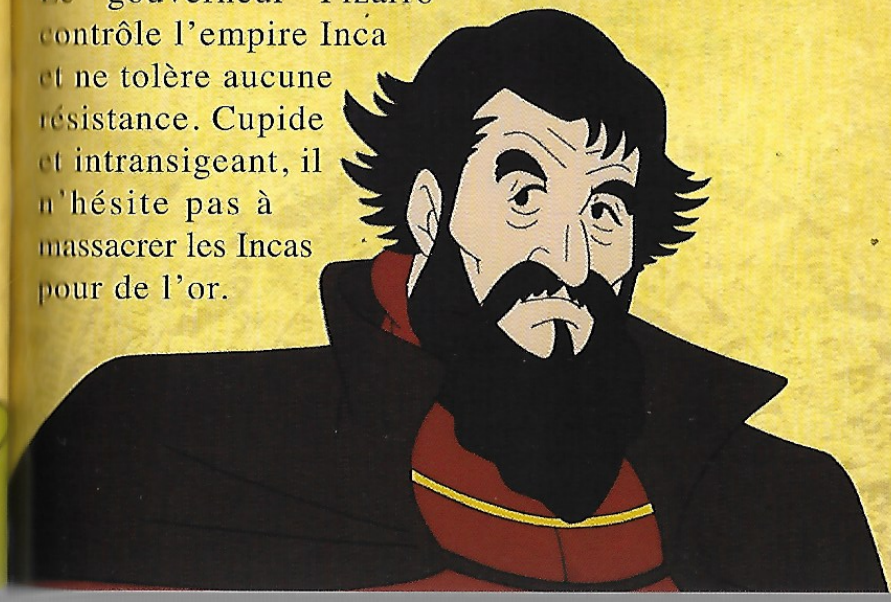
Il est le commandant de l'Esperanza, le bateau sur lequel Esteban et Zia voyagent vers le Nouveau Monde.

Fernando Laguerra

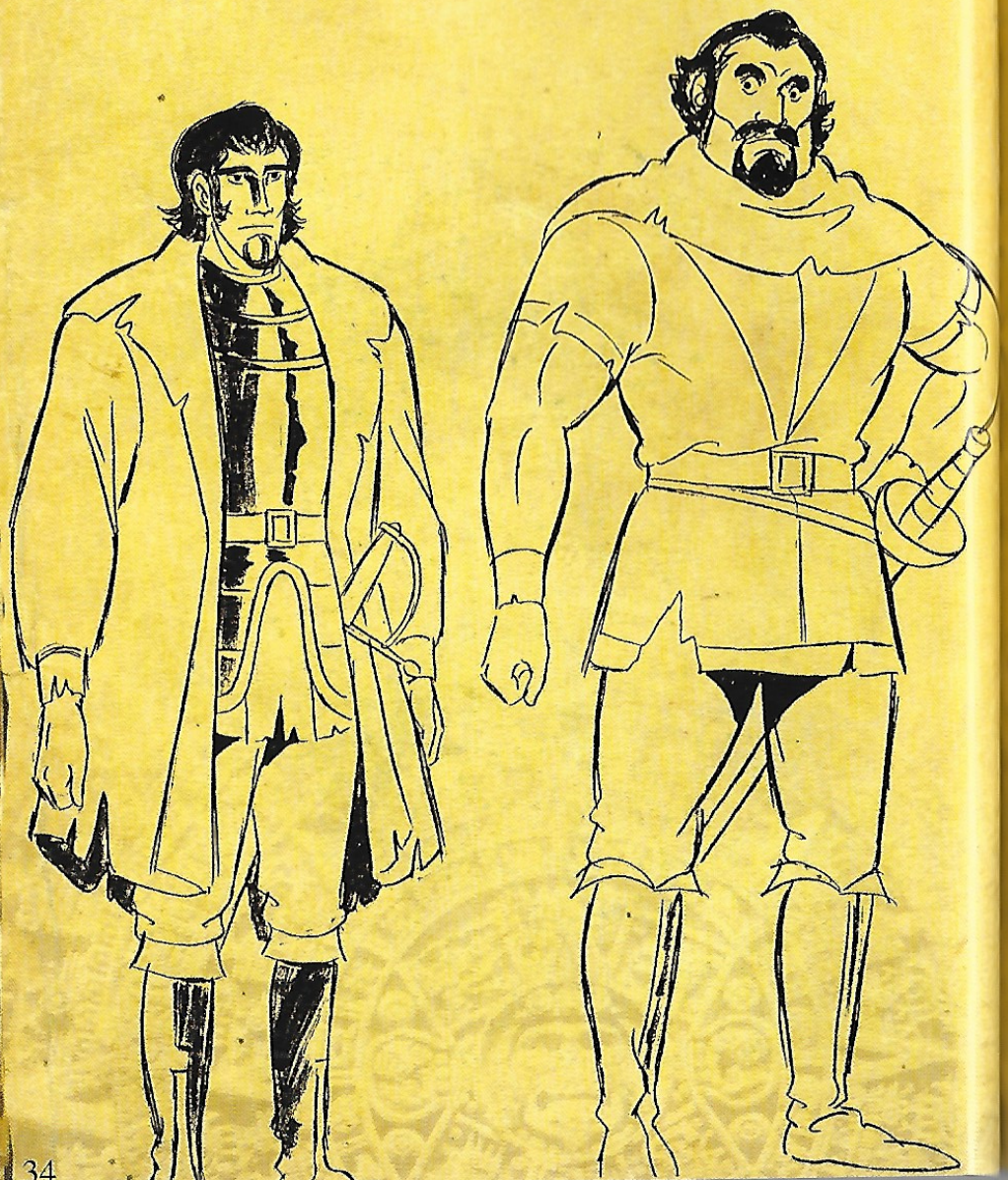
Plus connu ous le nom « Le Docteur », Laguerra est un autre espagnol en quête d'or qui se met en travers de la route d'Esteban et ses amis, au pays Maya. Il possède une partie d'un manuscrit qui mènerait aux fabuleuses Cités. C'est un expert dans l'art d'empoisonner les gens. Déterminé et cruel, il est le compagnon de route de son impitoyable complice Marinché.

Pizarro

Le gouverneur Pizarro contrôle l'empire Inca et ne tolère aucune résistance. Cupide et intransigeant, il n'hésite pas à massacrer les Incas pour de l'or.



LES ESPAGNOLS



Gomez

Le commandant Gomez est un éminent personnage de l'armée de Pizarro. Il est chargé par le gouverneur de ramener Zia au Pérou pour déchiffrer le quipu d'or qui détient le secret des Cités d'Or. Son échec dans la capture de la jeune inca va précipiter son départ de l'armée. Il décide alors de partir seul à la conquête des mystérieuses cités, en compagnie de Gaspard. C'est un être froid, machiavélique et obnubilé par l'or.

Gaspard

Capitaine de la garde, il est en charge d'un contingent de soldats envoyés par la mer vers le Nouveau Monde. Brutal et pas très intelligent, il se place sous l'autorité du plus délicat commandant Gomez.

LES INCAS

Tohaka

Il est le chef militaire du village inca situé à côté de Tumbès. Capturé et torturé par les soldats de Pizarro, c'est le premier Inca qu'Esteban et ses amis aident.

Apu

Ce vieux sage est emprisonné dans le fort de Pizarro. Il annonce à Esteban qu'il est un dieu et l'aide à échapper aux Espagnols.

Pacha

Ce sage inca est centenaire. Il vit dans un temple souterrain supporté uniquement par des piliers de glace. Il a été prêtre d'un temple des Cités d'Or bien des années auparavant et aidera les enfants à trouver leur chemin vers le Sud.

Waïna

Guerrier inca vêtu d'une peau de jaguar, il est envoyé par Kraka pour s'assurer que les enfants parviennent sains et sauf au Vieux Pic.

Ketcha

Ce guerrier inca accompagne Waïna pour guider Esteban, Zia et Tao vers le Vieux Pic.

Yupanki

Chef du Fort de l'Aigle Noir, il fait face aux Espagnols avec bravoure pour défendre le Vieux Pic.

Kraka

Vénérable chef du Vieux Pic, il accueille Esteban et Zia. Il est le premier à comprendre la véritable nature de leurs médaillons et les considère à ce titre comme les messagers des dieux. Kraka les aide à localiser une des Cités d'Or.

Yakuma

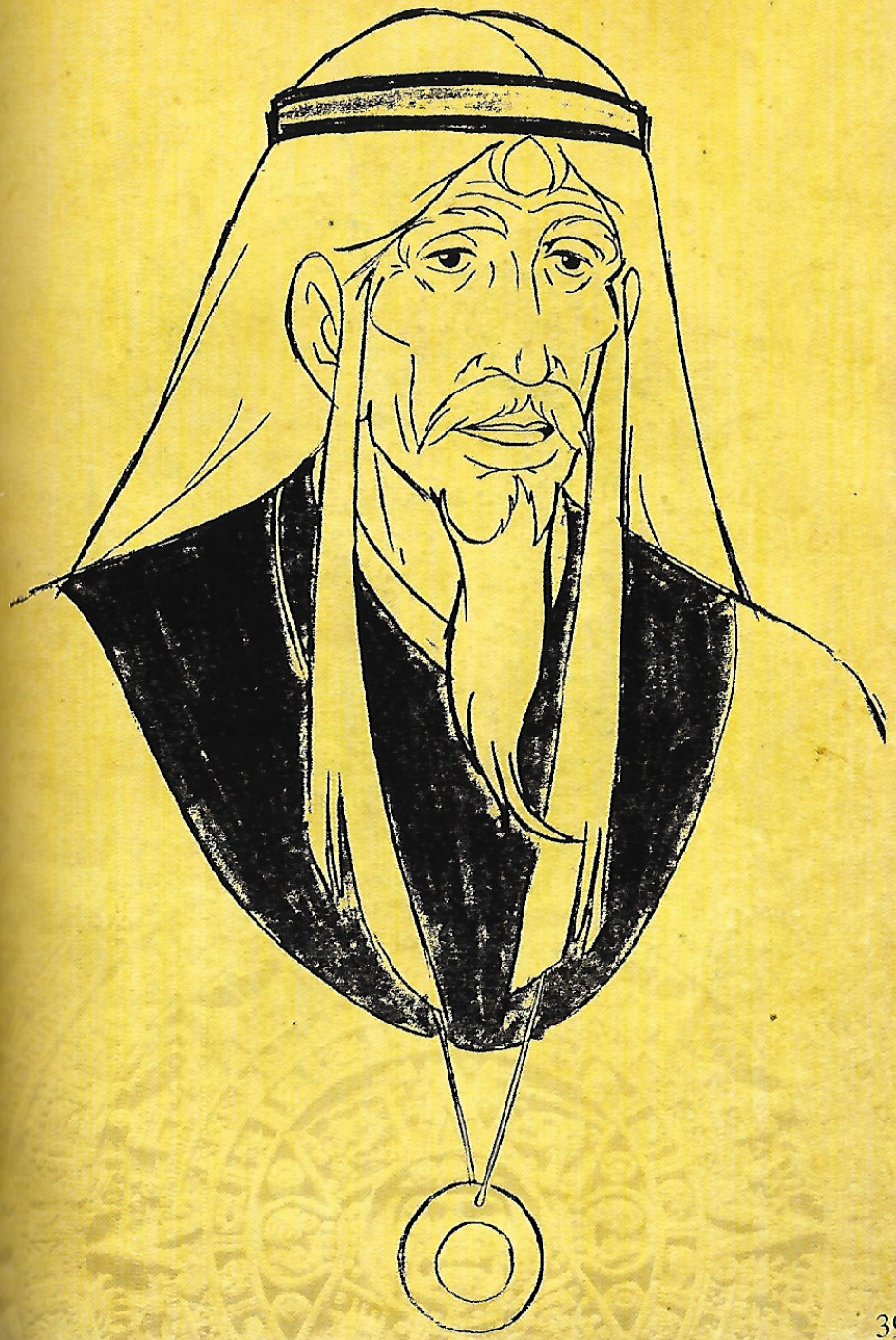
Douce et gentille femme du Vieux Pic, elle est chargée par Kraka de prendre soin d'Esteban et ses amis.

Mayuka

Ce vieux sage inca vit dans les hauteurs de la montagne Machu Picchu. Il connaît beaucoup de légendes ainsi que les mystères entourant le père d'Esteban.

Papacamayo

Papacamayo de Puna est le père de Zia. Après des années passées à voyager à la recherche de sa fille perdue, il devint le chef du village du Nouveau Soleil, loin au nord, dans le pays des Mayas.



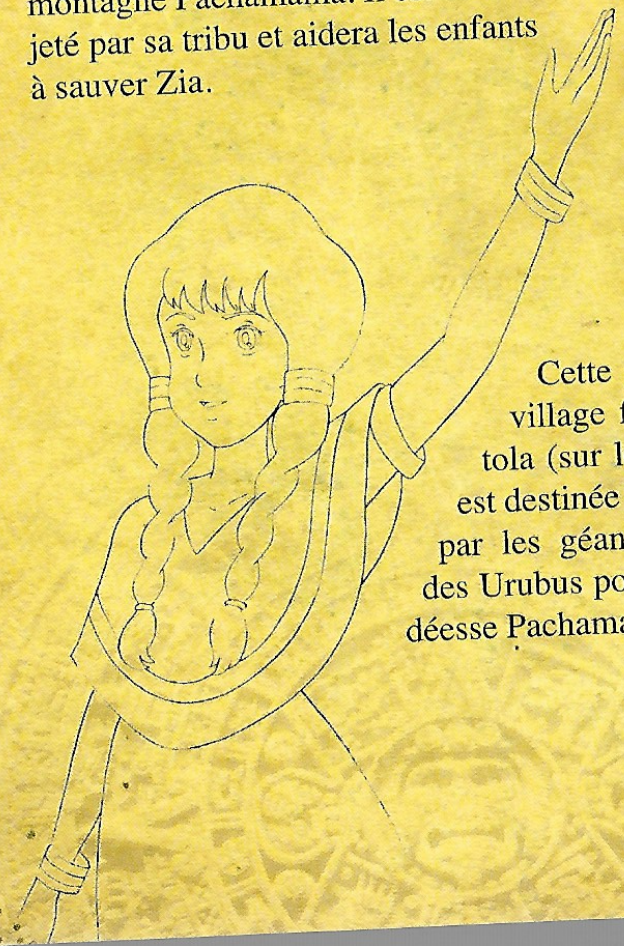
LES INDIENS DU LAC

Sabal

Chef du village de Totola et père de Lana, il jure de défendre son village flottant de la menace des Urubus.

Kuruga

Il est le chef de la tribu des géants Urubus qui captura Lana. Il est mis en echec par une des inventions de Tao et révèle à Esteban et ses amis l'emplacement de la montagne Pachamama. Il est de ce fait rejeté par sa tribu et aidera les enfants à sauver Zia.



Lana

Cette jeune fille du village flottant de Totola (sur le lac Titicaca) est destinée à être sacrifiée par les géants de la tribu des Urubus pour apaiser leur déesse Pachamama.

LES AMAZONES

Morca

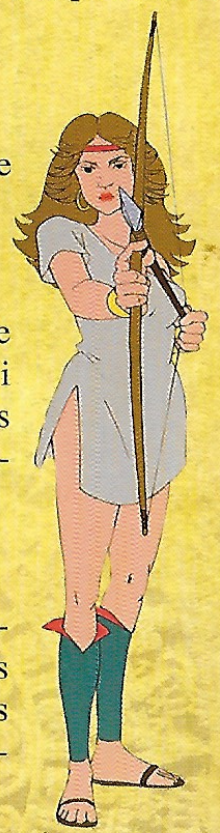
Jeune fille et servante, elle est la favorite de la reine de la cité des Amazones. Omuro demande à ce qu'elle soit sacrifiée au dieu de la pluie. Morca demande alors de l'aide à Esteban et ses amis.

Paola

Cette guerrière amazone est totalement dévouée à la reine. Elle tue l'anaconda sacré qui protège la tribu, pour sauver le fils du soleil.

Laoda

Elle est la complice des forfaits d'Omuro ce qui va la contraindre à fuir la cité.



Omuro

Grande prêtresse de la cité des Amazones, elle veut sacrifier Esteban et ses amis, ainsi que Morca. Elle peut prévoir le temps qu'il fera avec l'aide d'un totem mystérieux.

La reine Saba

Noble reine de la cité des Amazones, elle refuse d'obéir aux volontés d'Omuro et aide les enfants à libérer le Grand Condor pour qu'ils puissent défaire la grande prêtresse et reprendre leur chemin.

LES MAYAS

Marinché

Femme maya très rusée, elle s'allie avec les conquérants espagnols et aide Cortès à défaire les Aztèques et les Mayas. Elle est présentée comme un guide pour le Docteur, mais sa soif de l'or est telle qu'elle envisage de le tuer pour garder le métal précieux pour elle seule. Bien qu'elle maîtrise les langues mayas, elle ne peut traduire le texte du manuscrit du Docteur.

Torasshingo

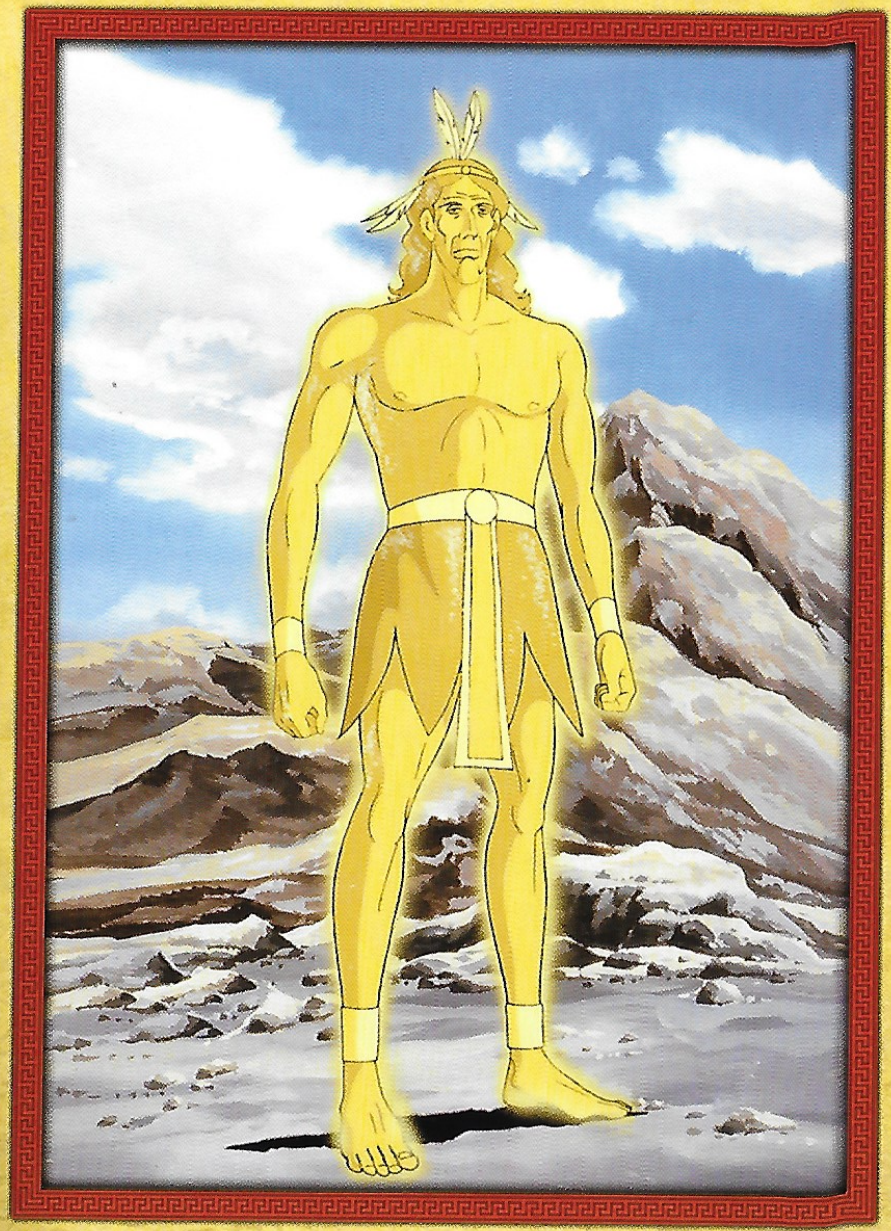
Prêtre du lac de la fontaine sacrée, il se couvre entièrement de poudre d'or pour invoquer le dieu du soleil. Allié au Docteur et Marinché, il veut sacrifier les enfants pour purifier le lac sacré.

Maïna

Cette jeune fille maya est prisonnière des Olmèques. Esteban et ses amis la libèreront et elle les conduira au village maya du Nouveau Soleil. Tao s'éprend d'elle mais elle lui révèle qu'elle est déjà fiancée.

Viracocha

Brave et beau guerrier maya du village du Nouveau Soleil. Il est le fiancé de Maïna, en dépit de leur différence d'âge. Il se méfie des Espagnols et aide les tribus voisines à se soulever pour combattre les Olmèques.



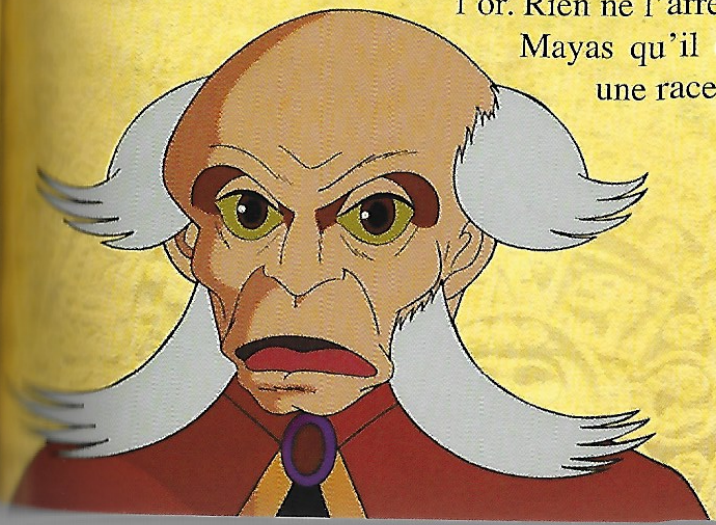
LES OLMEQUES

Calmèque

Chef de l'armée des Olmèques, il est le responsable de la défense de la montagne du Bouclier Fumant dans laquelle ils vivent. Il est profondément loyal à Ménator et s'incline devant son intelligence supérieure.

Ménator

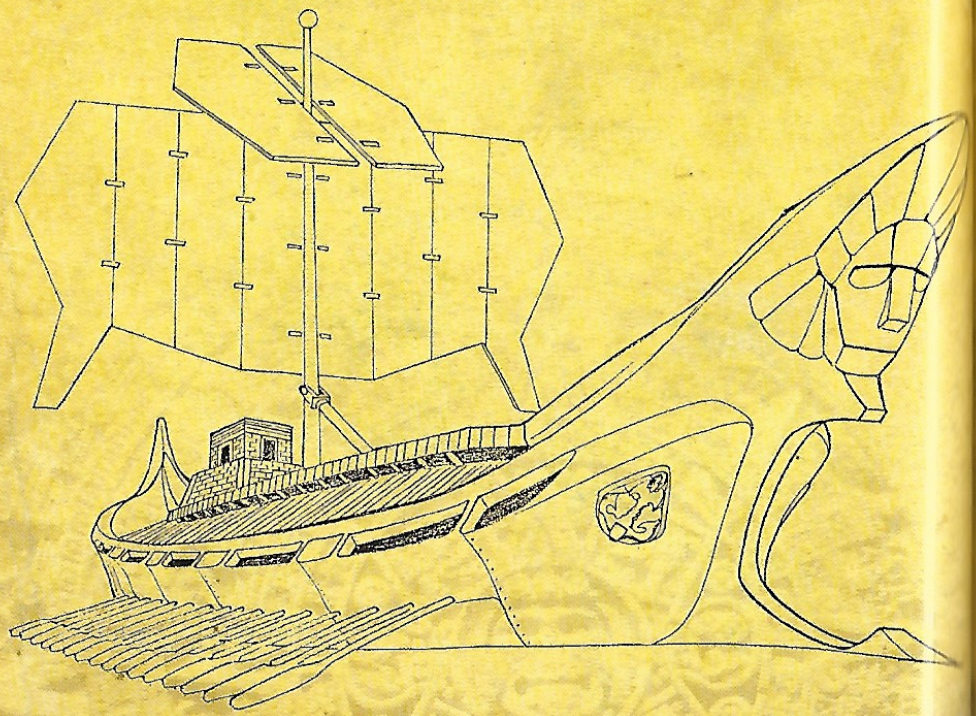
Roi des mystérieux Olmèques. Avec l'aide d'un médicament de sa conception, il prétend vivre depuis des centaines d'années. Il est davantage intéressé par l'exploitation de la puissance des Cités d'Or pour maintenir sa race en vie, que par l'or. Rien ne l'arrête, surtout pas les Mayas qu'il considère comme une race inférieure.



LES MACHINES

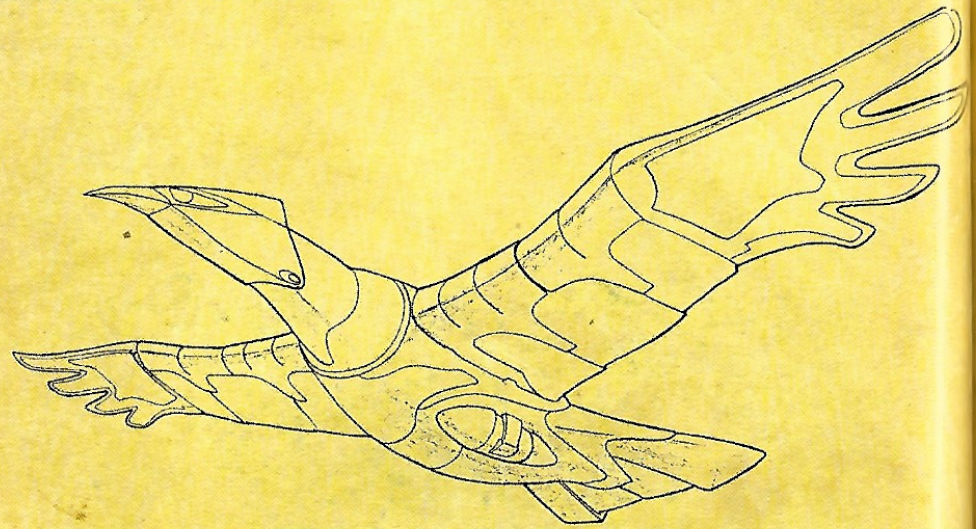
Solaris

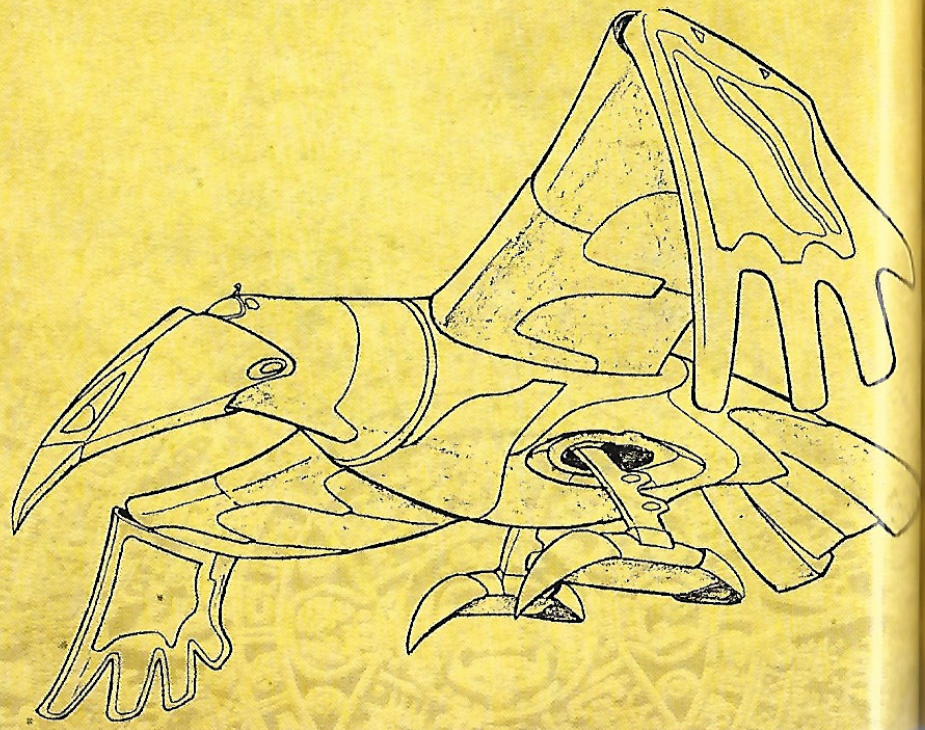
Navire géant construit par le peuple de Mu qu'Esteban et ses compagnons ont découvert dans l'archipel des Galapagos, dans un lieu appelé le « Cap de la Lune ». D'une technologie très avancée pour le XVIème siècle, il utilise deux modes de propulsion : le mode « éolien », qui utilise une voile classique pour naviguer au gré des vents; et dans le mode « solaire », qui utilise une voile métallique pour capter l'énergie du soleil. Il déploie alors une centaine de rames de chaque côté pour se propulser à une vitesse qui lui permet d'échapper sans problème aux galions espagnols.



Il est également doté d'une arme redoutable : un panneau qui concentre l'énergie solaire pour en faire un rayon destructeur. En contrepartie, l'intérieur du vaisseau a été conçu avec soin et finesse. Les vastes pièces qui le composent sont dignes des plus grands salons. Tao est très fier de ce navire que ses ancêtres lui ont légué et il n'aura de cesse d'en décrire le moindre détail, aidé en cela par sa précieuse encyclopédie qui en explique le fonctionnement.

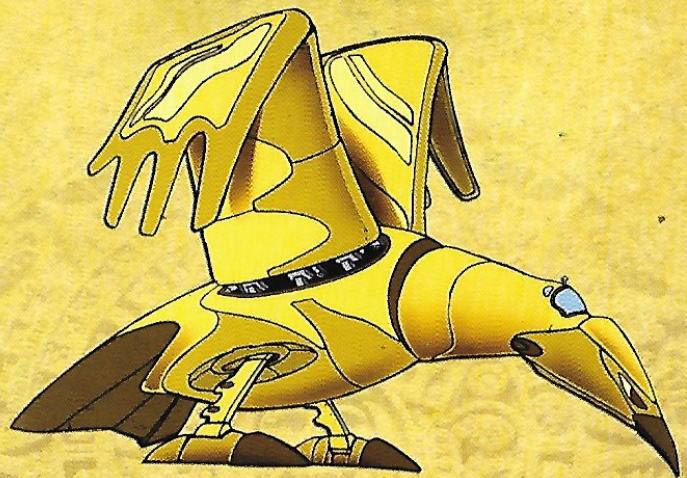
LES MACHINES



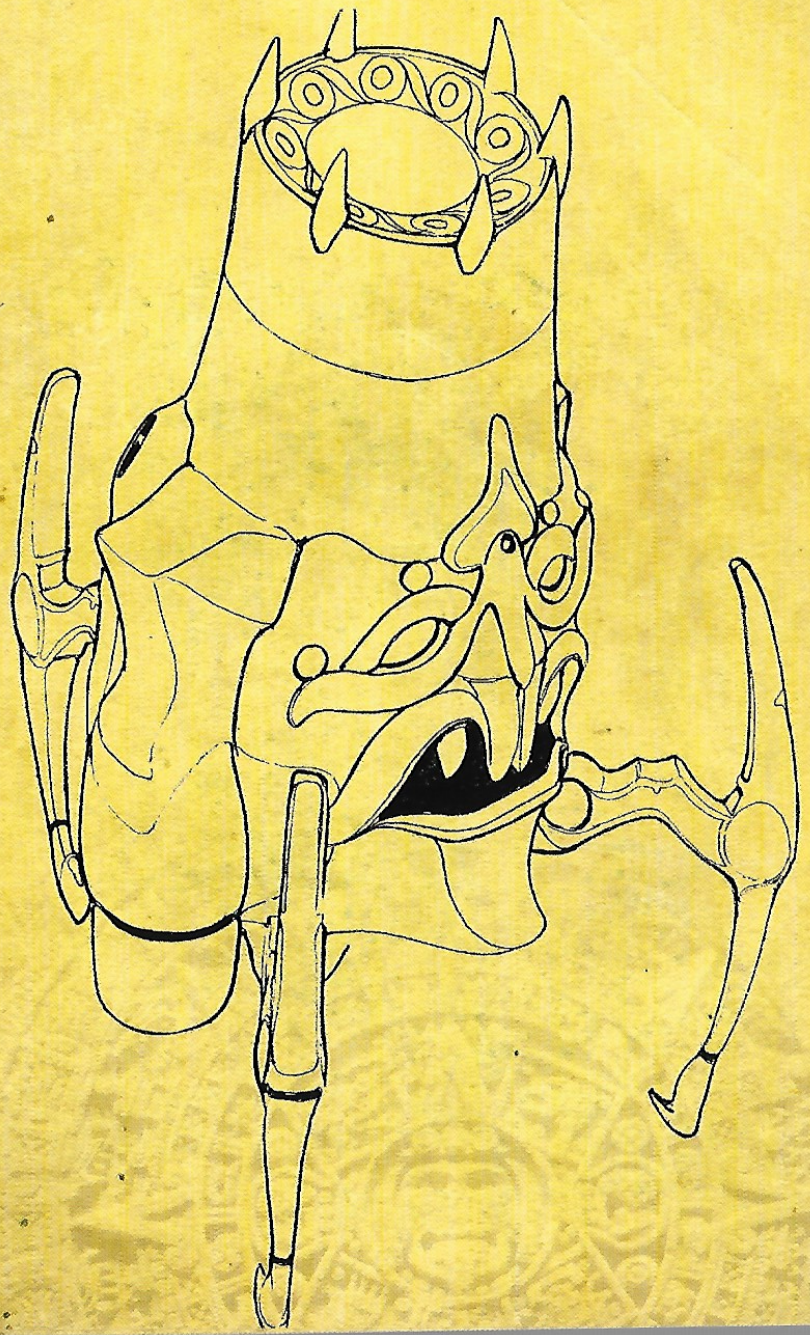


Le Grand Condor

A l'instar du bateau Solaris, le Grand Condor est une autre machine conçue par les gens de l'empire de Mu. Caché dans les entrailles de la cité de Tseila, il avait pour mission de sauver les habitants de la cité, en cas de danger. Les habitants ayant abandonné la cité pour une raison inconnue, l'oiseau d'or est resté enfoui jusqu'à ce qu'Esteban et ses amis le découvrent et soient ainsi sauvés d'une éruption volcanique. L'engin permet de voler dans les airs et de parcourir ainsi de grandes distances en peu de temps. Il se met en marche grâce à un médaillon spécifique et se pilote grace à un manche en forme de serpent. Alors que Solaris pouvait, en l'absence du soleil, avancer grace aux vents, le Grand Condor reste bloqué au sol pendant la nuit et est contraint à un atterrissage forcé en cas d'orage. C'est son principal point faible, en plus du fait qu'il ne possède pas d'arme. Le Grand Condor conduira Esteban et ses amis du pays inca au pays maya et par la suite, vers de nouvelles aventures.

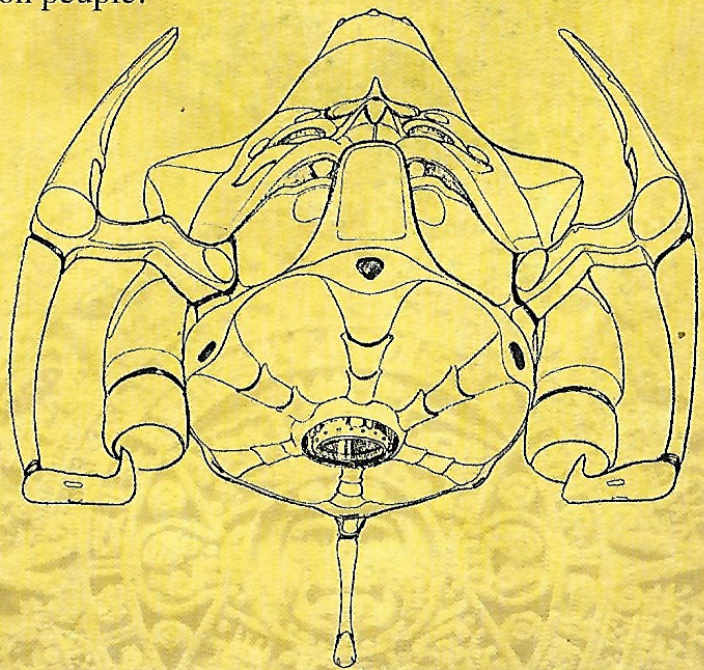


LES MACHINES



La machine des Olmèques

C'est l'arme ultime des Olmèques dont seul leur chef, Ménator, connaissait l'existence. Cette machine de guerre dévastatrice, va permettre au peuple en déclin d'affronter le Grand Condor et de trouver l'emplacement de la Cité d'Or ainsi que sa porte d'entrée. Elle ressemble à un poulpe géant avec trois pieds d'atterrissage à la place des tentacules. La face avant présente un visage à l'allure plutôt douce, alors que l'arrière en présente un plutôt satanique. Sous la machine, se trouve un canon envoyant un puissant rayon mortel qui brûle tout sur son passage. Elle peut également se séparer en cinq modules pour pouvoir se faufiler dans des passages étroits comme le couloir d'entrée de la Cité d'Or. L'un des modules devient une foreuse tandis qu'un autre sert de bélier pour enfoncer la porte de la Cité d'Or. Grâce à cette machine, Ménator espère récupérer la puissance des Cités d'Or afin d'assurer la survie de son peuple.



LES ÉPISODES

01 / Esteban, fils du soleil

En l'an de grâce 1532, en Espagne, un petit garçon de 12 ans, Esteban, quitte chaque jour la cathédrale de la ville de Barcelone dans laquelle il vit, pour aller écouter les récits extraordinaires des marins. C'est ainsi qu'il rencontre le navigateur Mendoza qui prétend l'avoir sauvé en mer quand il était bébé. Il a pour seule preuve une partie du mystérieux pendentif que porte Esteban. A la mort de son tuteur, Esteban décide de suivre Mendoza à la recherche des légendaires Cités d'or et s'embarque alors pour le Nouveau Monde, sur la trace de ses origines et de son père.

02 / Vers le diabolique détroit de Magellan

Embarqué clandestinement à bord de l'Esperanza, Esteban fait la connaissance de Zia, une jeune inca enlevée à son peuple. Mais les enfants sont rapidement découverts par le capitaine de la garde, le ténébreux Gaspard. Le voyage à travers l'Océan Atlantique s'annonce mouvementé.

03 / L'effroyable tornade

L'Esperanza se prépare à affronter le terrible détroit de Magellan, passage redouté des marins. Seul Mendoza est capable de diriger le navire durant cette longue et difficile épreuve. Esteban et Zia sont condamnés pour vol de nourriture et enfermés à fond de cale.

04 / Dérive dans la mer infernale

L'Esperanza est prise dans une violente tempête et va sombrer dans les flots. Alors que les commandants et l'équipage prennent la fuite, Mendoza, Sancho, Pedro, Esteban et Zia se retrouvent abandonnés en plein océan.

05 / L'île au bout du monde

Esteban, Zia, Mendoza, Sancho et Pedro ont échoué sur une île mystérieuse de l'archipel des Galapagos. Elle est peuplée de bien étranges animaux et une mystérieuse créature semble s'intéresser à nos amis.

06 / Solaris, le navire géant de l'empire de Mu

Esteban et Zia font la connaissance de Tao, un jeune garçon qui prétend descendre du peuple du continent disparu de Mu, dont la technologie était très avancée. Les légendes de son peuple prédisaient d'ailleurs la venue de Zia.

LES ÉPISODES

07 / Le secret du Solaris

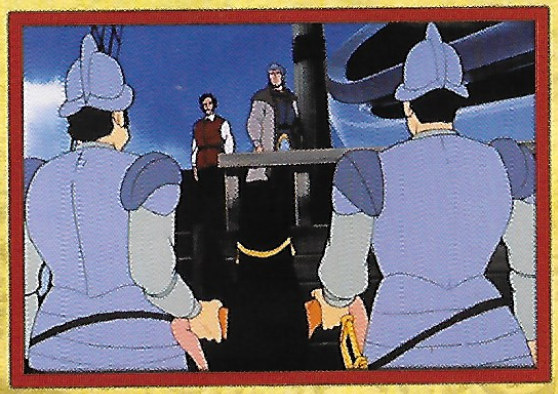
Nos amis ont découvert Solaris, le fabuleux et mystérieux navire de l'empire de Mu. Grâce à lui, ils vont pouvoir atteindre le Nouveau Continent. Mais un galion espagnol les rattrape et les attaque au canon.

08 / Le nouveau continent

Parvenus sur le Nouveau Continent, Esteban et ses amis sont capturés par les hommes de Pizarro. Le gouverneur somme Zia de lui déchiffrer un quipu d'or pour trouver l'emplacement des Cités d'Or. Mendoza propose de la faire parler.

09 / La fin du Solaris

Esteban et ses compagnons ont échappé aux soldats espagnols et retrouvent leur navire Solaris. En guise de représailles, les Espagnols décident d'attaquer le village des Incas. Dans le même temps, le navire de Gomez et Gaspard se rapproche dangereusement.



10 / Le secret du temple souterrain

Ayant perdu Solaris, nos amis partent pour le village de Zia. Mais le seul moyen d'y parvenir est de trouver un passage secret pour franchir la forteresse de Pizarro gardée par les soldats espagnols.

11 / Les messagers de la région des mystères

Sur le chemin du village de Zia, les trois enfants sont poursuivis par deux mystérieux guerriers. En arrivant au village malheureusement désert, ils sont capturés par Gomez et Gaspard qui les enferment dans un temple.

12 / Le secret des pendentifs

Esteban, Zia et Tao partent pour la cité du Vieux Pic. Poursuivis par Gomez et son armée, ils trouvent refuge dans le fort de l'Aigle Noir. Pendant la nuit, Gomez aidé par Mendoza, décident d'attaquer le fort.

13 / Le mystère des parents d'Esteban

Parvenus au Vieux Pic, Esteban et ses deux amis passent pour des dieux, avec les avantages mais aussi les inconvénients que cela implique. Ils découvrent également un cadran solaire et un globe céleste qui ont une signification mystérieuse. Dans le même temps, Esteban fait une rencontre surprenante.

LES ÉPISODES

14 / Les deux pendentifs

Ayant compris la signification des instruments trouvés au Vieux Pic, Esteban doit récupérer la partie manquante de son médaillon détenue par Mendoza. Pour cela, il retourne au fort de l'Aigle Noir. Pendant ce temps, Mendoza aide les Espagnols à combattre les Incas du fort.

15 / La dernière évasion

Mendoza ayant volé le canon des Espagnols pour le remettre aux Incas, Gomez et son armée attaquent de nouveau le fort de l'Aigle Noir. Malgré une idée ingénieuse de Tao, la situation semble désespérée et l'heure de la retraite a sonné.

16 / L'attaque des géants Urubus

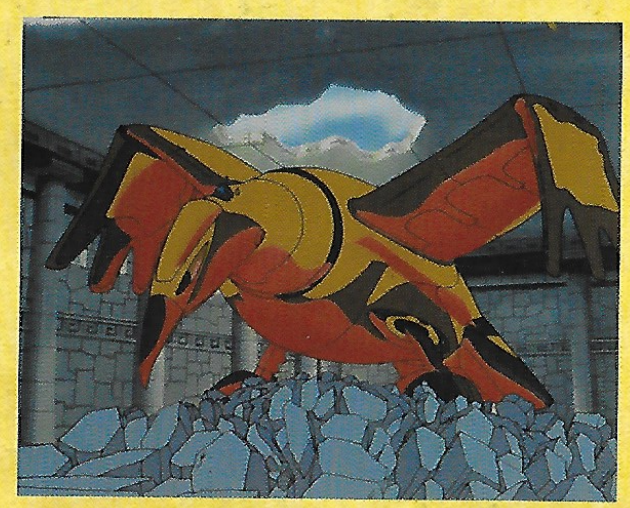
Nos héros ont repris leur marche sur le plateau des Andes, escortés par quelques guerriers incas. Près du lac Titicaca, ils sont soudain attaqués par des géants de la tribu des Urubus. Dans leur fuite, ils rencontrent une jeune fille du nom de Lana qui prétend venir d'un village flottant sur le lac.

17 / Le grand Condor d'or

Les Urubus cherchent à capturer Zia. Pour leur échapper, Esteban et ses compagnons n'ont pas d'autre choix que de traverser la Vallée de la Mort, afin de rejoindre la montagne Pachamama où se trouverait la première Cité d'Or.

18 / Le 1er vol du Grand Condor

Esteban et ses compagnons viennent de découvrir le Grand Condor. Sur le quipu qu'il porte dans son bec, Zia déchiffre un message annonçant un grand danger. En effet, la cité dans laquelle ils se trouvent a été construite sur un volcan.



19 / Le secret du Grand Condor

Le Grand Condor emmène Esteban et ses compagnons vers l'Ouest, en suivant le soleil. Au coucher du soleil, le condor descend vers le sol et se pose sur le plateau de Nazca. Malheureusement, l'armée de Pizarro n'est pas loin et se dirige vers l'engin privé de soleil.

20 / Un nouveau voyage

Pour continuer leur voyage vers le pays maya, nos héros retournent au Vieux Pic pour y récolter de précieux renseignements sur cet endroit inconnu. Mais ils découvrent que Gomez et son armée s'apprêtent à attaquer la ville des Incas.

LES ÉPISODES

21 / Les Amazones

Pris dans un violent orage, le Grand Condor se pose en catastrophe en pleine jungle amazonienne. Nos amis doivent alors lutter pour leur vie face aux dangers de la forêt. Ils se retrouvent alors aux mains des Amazones, de farouches guerrières qui veulent les sacrifier.

22 / La sorcière de la jungle

Morca, jeune servante de la reine des Amazones, demande à Esteban et ses amis de l'aider. Elle doit être offerte en sacrifice au dieu de la pluie par la grande prêtresse Omuro. Le Fils du Soleil va devoir affronter la sorcière du dieu de la pluie.

23 / La colère du dieu maya La cité perdue

Le levier de commande du Grand Condor cesse de fonctionner et nos amis font un atterrissage forcé dans une grotte. A leur grande surprise, ils sont parvenus dans une grande cité perdue en pleine forêt tropicale. Dans un temple, ils découvrent des inscriptions mystérieuses ainsi qu'un curieux masque duquel émane une étrange lumière verte.

24 / Le secret du masque de jade

Esteban et ses amis qui supposent que la clé des Cités d'Or se trouve dans le masque de jade, tentent de trouver la solution au mystère grâce à un manuscrit qu'ils ont trouvé. Mais ils sont capturés par Fernando Laguerra et la mystérieuse Marinché qui sont eux aussi, à la recherche des Cités d'Or.

25 / Le mystère de la fontaine sacrée

Esteban et ses amis découvrent un mystérieux lac dont le fond est recouvert d'or. Ils ont trouvé la fontaine auprès de laquelle Zia espère retrouver son père. Mais ils sont capturés et emprisonnés par des indiens qui veulent les offrir en sacrifice. De leur côté, Marinché et Laguerra projettent d'empoisonner les villageois pour récupérer l'or du lac. Esteban et ses amis doivent trouver une solution avant le lever du soleil.

26 / Le marais du dieu de la pluie

Nos héros partent à la recherche d'une capitale dont parle le manuscrit qu'ils ont trouvé. Ils doivent pour cela franchir le marais du dieu de la pluie. Mais ils sont poursuivis par Marinché et Laguerra et doivent affronter les pires animaux sauvages.

27 / Le déchiffrage des manuscrits

Pour découvrir la nouvelle capitale des Mayas, Esteban et ses compagnons reprennent leur marche à l'est du marais du dieu de la pluie. Mais quand ils parviennent au but, ils découvrent que Marinché et Laguerra les ont devancés et ont capturé Zia. Mendoza, Sancho et Pedro sont également pris au piège.

LES ÉPISODES

28 / La forêt des statues de pierre

Nos héros se dirigent vers une forêt de statues de pierre. Il arrivent en vue d'un grand fleuve et construisent un radeau pour aller plus vite. Mais celui-ci est détruit dans les rapides et le courant entraîne nos amis vers une gigantesque chute d'eau.

29 / La base des Olmèques

A la recherche d'une montagne en forme de bouclier fumant, Esteban et ses compagnons découvrent un monde totalement étranger et nouveau : celui de la civilisation olmèque, dont la science défie l'imagination.

30 / L'évasion

Les Olmèques semblent disposer d'une technologie très moderne qui leur permet de produire de l'énergie à partir du soleil. Mais c'est un peuple d'adultes et de vieillards. Afin d'arrêter leur vieillissement, ils veulent transplanter les jeunes cellules de nos amis sur des membres de leur peuple.

31 / Le village du Nouveau Soleil

Esteban et ses amis accompagnés de Maïna, une jeune maya qu'ils ont sauvé, échappent de justesse aux Olmèques grâce à l'arrivée de Viracocha et ses guerriers mayas. Ils sont alors conduits dans leur village. Dans le même temps, Marinché et Laguerra ont découvert le Grand Condor et en révèle la cachette aux Olmèques..

32 / Le retour du Grand Condor

Les Olmèques ont découvert l'emplacement du village des Mayas et passent à l'attaque. Mendoza s'allie à Viracocha pour organiser la résistance. Pendant ce temps, Esteban, Zia et Tao partent récupérer le Grand Condor. Mais sur le chemin, ils tombent sur Gomez et Gaspard, que l'on croyait morts.

33 / La révolte des Mayas

Blessé lors de l'attaque des Olmèques, Papacamayo révèle l'emplacement de la Cité d'or, mais meurt peu après. Esteban et Tao décident alors d'aider Viracocha à convaincre les villages mayas de se soulever contre la tyrannie des Olmèques.

34 / La grande bataille

Tous les villages mayas s'unissent pour attaquer la base des Olmèques. Esteban et ses amis tentent de les aider grâce à l'arme que Tao a inventé pour équiper le Grand Condor. Mendoza met son expérience de la guerre au profit des Mayas. Même Zia, qui vient de perdre son père, participe au combat. Mais la base des Olmèques est une véritable forteresse truffée de pièges.

LES ÉPISODES

35 / Le secret de la base des Olmèques

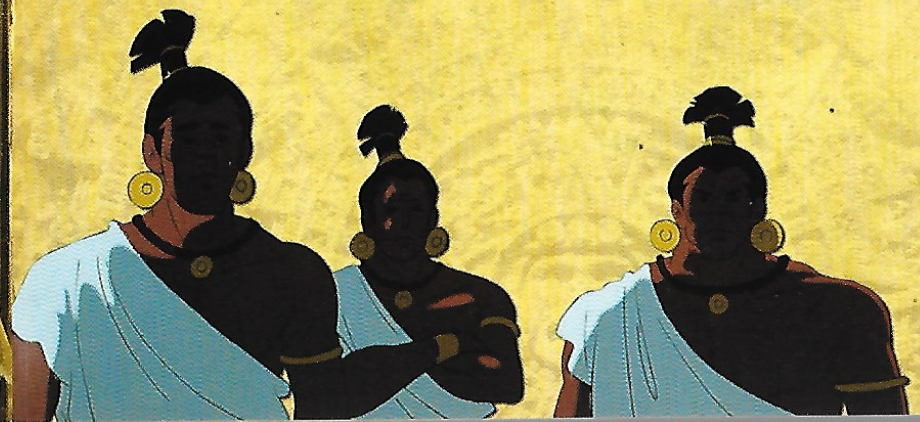
Esteban et ses amis retournent à l'intérieur de la base des Olmèques, accompagnés de Gomez et Gaspard persuadés qu'ils vont y trouver les Cités d'or. Mais Calmèque et Ménator leur tendent un piège afin de leur faire révéler l'emplacement des Cités d'or.

36 / La machine des Olmèques

Pour sauver Zia, prisonnière des Olmèques, Esteban et ses amis doivent affronter leur terrible machine volante. Un fantastique duel aérien s'engage alors entre le Grand Condor et cette machine redoutable.

37 / Aux portes de la Cité d'or

Esteban et Zia ont échappé aux Olmèques, mais ils retiennent Tao prisonnier. Un homme portant un étrange masque leur propose de les aider. Il affirme être le grand prêtre de la Cité d'or. Pendant ce temps, Mendoza pense avoir repérer l'emplacement de la Cité d'Or.



38 / Le Grand Héritage

Les portes de la Cité d'Or sont ouvertes, mais les Olmèques poursuivent le combat avec acharnement pour s'emparer du Grand Héritage qui est caché au cœur de la cité. Esteban et ses amis sont impuissants.

39 / Vers de nouvelles aventures

Les Olmèques déclenchent le fonctionnement du Grand Héritage. Mais un incident se produit au cours de l'expérience et la planète est menacée. Le grand prêtre de la Cité d'or veut arrêter le processus, mais il est gravement blessé et la base des Olmèques est loin.

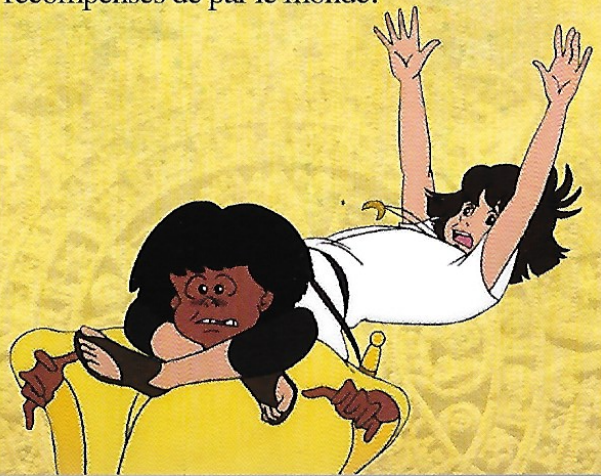
LE ROMAN

Les Mystérieuses Cités d'Or est inspirée d'un roman de Scott O'Dell, « The King's fifth ». Le roman a été publié outre Atlantique en 1966 et est paru en France en 1993, sous le titre « La Route de l'Or ».

L'auteur Scott O'Dell

Scott O'Dell est né le 23 mai 1898 à Los Angeles en Californie. Jusqu'à ce qu'il devienne adulte, il portait le nom d'Odell Gabriel Scott. Suite à une erreur de typographie qui spécifiait qu'un de ses articles était rédigé par un certain « Scott O'Dell », Scott adopta légalement ce nouveau nom qu'il aimait beaucoup.

Il a publié son premier ouvrage à 26 ans, puis a travaillé dans le cinéma. Par la suite et pendant de nombreuses années, Scott n'a écrit que pour les adultes. En 1960, sa vie a été bouleversée avec la publication de « L'île aux Dauphins Bleus ». Le livre est devenu un best-seller et a permis à Scott de se lancer dans une nouvelle carrière, celui d'écrivain pour la jeunesse. Au cours des décennies suivantes, il a écrit 25 autres livres destinés aux jeunes lecteurs et a remporté plusieurs récompenses de par le monde.



Les histoires de Scott O'Dell se situent dans des décors vivants, et respectent le contexte historique jusque dans le moindre détail. Plusieurs d'entre elles se passent dans la région côtière de la Californie du Sud, un décor qui lui est familier. Dans ses livres, Scott évoque des thèmes tels que les mauvais traitements infligés par les Européens aux civilisations minoritaires des Amériques, la corruption générée par la cupidité des hommes et leur soif de pouvoir, l'importance de l'implication de l'être humain sur le plan écologique, et la reconnaissance de l'égalité des sexes à travers ses portraits de personnages féminins forts. Après sa mort en 1989, sa veuve, Elizabeth Hall, a achevé deux ouvrages qu'il n'avait pas eu le temps de terminer. Les livres de Scott O'Dell continuent à être lus. En 1984, il avait fondé le prix Scott O'Dell de la Fiction Historique, qui est remis chaque année au meilleur roman historique pour la jeunesse. Ce prix encourage toujours les écrivains à privilégier les thèmes historiques.

De la réalité à la fiction

En 1966, Scott O'Dell publie son deuxième livre pour la jeunesse : « The King's Fifth » (Le cinquième du roi). Il conte les périples de sept aventuriers qui ont quitté l'armée de Coronado pour explorer des régions inconnues du Mexique. Il y a le capitaine Mendoza et ses trois soldats et musiciens personnels, Lunes, Roa et Zuñiga, qui sont avides d'or. Il y a le père Francisco qui veut sauver les âmes des Indiens, le jeune Esteban qui est passionné de cartographie et Zia, une jeune Indienne qui leur sert de guide et d'interprète. L'expédition partie à la recherche des Sept Cités d'or de Cibola, va rencontrer bien des obstacles dans l'enfer des sierras et des canyons et va devoir affronter l'hostilité de certaines tribus indiennes. Mais le plus grand danger apparaît quand Esteban trouve une pépite d'or…

L'intrigue est soigneusement tissée autour de l'histoire réelle de l'expédition de Francisco Vasquez Coronado, qui au XVIème siècle, a exploré le sud-ouest américain, à la recherche des Sept Cités d'Or de Cibola. Le titre du roman provient d'un droit espagnol qui depuis 1378 établit que le cinquième des richesses trouvées était réservé au Trésor royal, le reste étant partagé entre les découvreurs. Pour l'édition française, le livre a été appelé plus sobrement «La Route de l'Or ». C'est en 1993 qu'il est paru aux éditons Castor Poche Flammarion. Il est aujourd'hui épuisé depuis plusieurs années.

Les aventures d'Esteban sont également inspirées par une autre œuvre de Scott O'Dell, la trilogie des Sept Serpents, composée de « The Captive » (Le prisonnier, 1979), « The Feathered Serpent » (Le Serpent à Plumes, 1981) et « The Amethyst Ring » (L'Anneau d'Améthyste, 1983). Un jeune jésuite en route pour le Nouveau Monde est le seul rescapé d'un naufrage et se retrouve engagé dans une sombre histoire qui va le mener tour à tour, au cœur des civilisations mayas, aztèques et incas dont il sera témoin de la chute tragique. Ces trois livres n'ont jamais été traduits en français.

Les auteurs de la série

La naissance des Mystérieuses Cités d'Or

A l'origine du projet « Taiyô no ko Esteban » (titre japonais des Mystérieuses Cités d'Or), il y a Mitsuru Kaneko qui avait pour projet d'adapter les livres « The King's Fifth » (publié au Japon sous le titre Les Sept Cités d'Or) et « The City of the Seven Serpents » de l'auteur américain Scott O'Dell. Le projet devait se placer dans l'immédiate continuité des Aventures de Marco Polo, série produite par Kaneko et Madhouse, et diffusée sur la chaîne publique NHK. Il proposa alors à celle-ci de financer son projet, mais l'apport obtenu n'était pas suffisant.

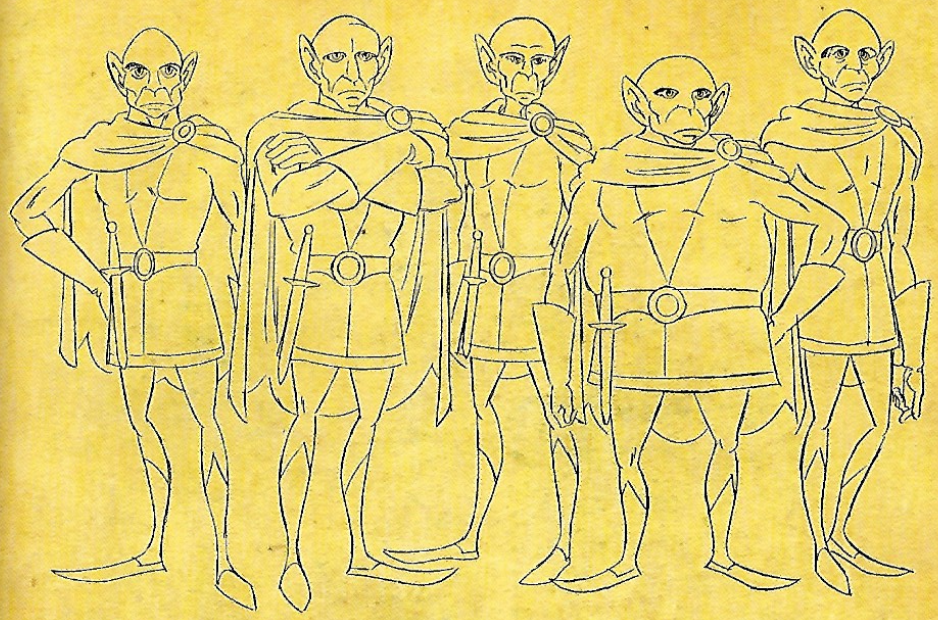
A la même époque, Jean Chalopin venait de produire la série « Ulysse 31 » et cherchait un nouveau projet pour perfectionner ce qu'il avait commencé à ébaucher avec cette série : de l'animation d'aventures soutenue par de réelles ambitions artistiques, culturelles et éducatives. Comme il avait déjà travaillé avec Kaneko, celui-ci lui présenta le projet Esteban. Chalopin lui apporta les fonds manquants par le biais de la participation de la Compagnie Luxembourgeoise de Télévision (CLT, filiale du groupe RTL) et Kaneko lui proposa ainsi de devenir coproducteurs. Chalopin accepta en contrepartie d'une implication artistique.

Initialement, le producteur japonais n'avait en tête qu'une série à consonance documentaire et culturelle. Chalopin et son ami réalisateur Bernard Deyriès ont alors proposé d'en faire une fiction avec un élargissement vers la grande aventure et le rêve de trois enfants. Chalopin oeuvra sur les personnages, l'histoire globale et la structure. Les scénaristes japonais écrivaient leur version des scripts d'épisodes, pendant que Chalopin faisait les scripts français avec traduction en parallèle dans les deux sens. C'était un véritable chassé-croisé qui a donné le résultat que l'on connaît. Il y a néanmoins des différences assez importantes dans les dialogues et le montage des versions française et japonaise parce que sur quelques points les opinions ont divergé jusqu'au bout, ne serait-ce que sur le titre de la série.

Une fois les scripts validés, Bernard Deyriès réalisa les premiers croquis des personnages et les fit parvenir au Japon, où Kaneko avait déjà sollicité de nombreux animateurs réputés tels que Akio Sugino, Yoshiaki Kawajiri, Yasuhiko Yoshikazu, Takeshi Ôsaka ou encore Manabu Ohashi. Kaneko démarche divers studios afin de sous-traiter une partie de l'animation de « Taiyô no ko Esteban» et rencontre Yûji Nunokawa, patron du jeune studio Pierrot, formé pour la très belle série « Nils Holgersson ».

Le staff technique de la série est rapidement mis sur pied, réparti entre les studios Pierrot et MK. Hisayuki Toriumi est chargé de la réalisation, Mitsuki Nakamura de la direction artistique et Toshiyasu Okada de la direction de l'animation.

Du côté français, Deyriès fait rectifier quelques personnages qui paraissaient trop japonais (mentons pointus, grands yeux, etc.), et influence de manière considérable les décors, le mystère, l'ambiance, les appareils et les navires.



Esteban est une histoire à grande échelle partant d'Espagne et s'étalant sur toute l'Amérique latine. Peu habitués à chacune des traditions des pays traversés, les Japonais ont effectué un énorme et long travail de recherche. La coproduction a ajouté à la lenteur du processus. Le fait de faire des allers-retours entre la France et le Japon, de travailler en deux langues, de prendre en compte les opinions de NHK et de RTL, tout cela a ralenti la production et causé quelques tensions, mais tous ces efforts étaient instantanément oubliés car ils ont permis de créer une œuvre de qualité.

Une fois les épisodes finalisés dans leur animation et montage, il restait à les doubler. Les Français ont fait appel au studio S.T.A.R.T., avec lequel Deyriès a supervisé la version française dans tous ses aspects, avec le casting de qualité que l'on connaît. Et le 28 septembre 1983, la série arrivait en France, sur Antenne 2.

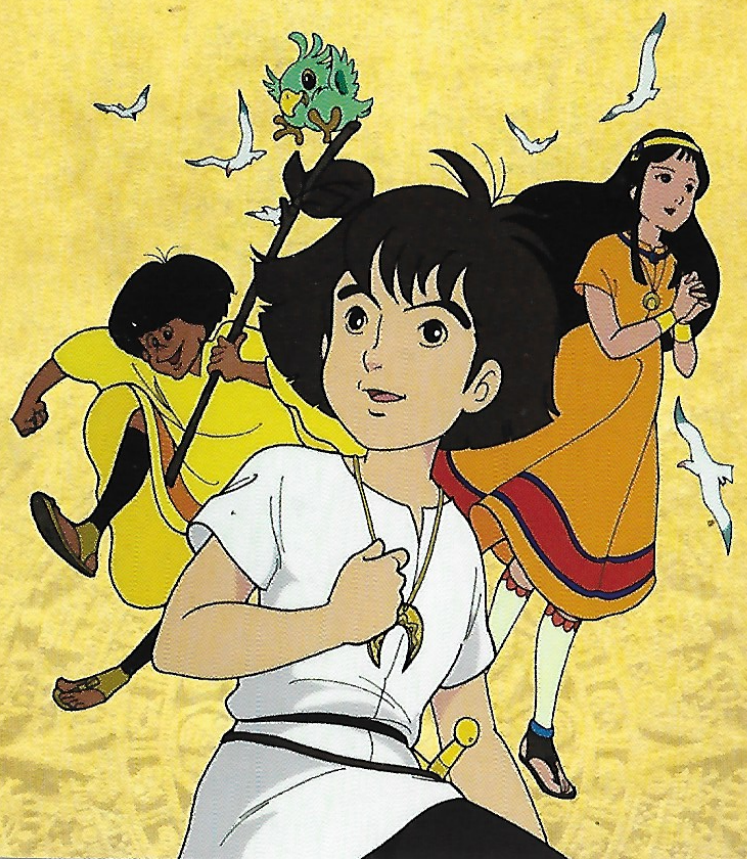
Mitsuru Kaneko

Mitsuru Kaneko, producteur et scénariste, naît en janvier 1939. Son père était cadre supérieur pour le grand distributeur de cinéma Toho. Il étudie le droit à l'Université Keio, puis part étudier aux Etats-Unis, à l'Ecole de cinéma de l'Université de Californie du Sud. A son retour, il commence à produire beaucoup de programmes animés pour Fuji TV. En 1974, il devient freelance et fonde la société Kikaku Kaisha MK qui produira de nombreux dessins animés comme « Capitaine Flam », « La tulipe noire », « Belle et Sébastien », « Les aventures de Marco Polo»» et « Les Mystérieuses Cités d'Or ».

L'animé « Kojika monogatari » qu'il a produit, sera le tout premier dessin animé dessiné et colorisé par ordinateur au monde. En 1980, il fonde le Japan Computer Graphics Laboratory (JCGL), premier studio d'images de synthèse au Japon. Le studio eut droit, paraît-il, à la visite de Bill Gates lors de son passage au Japon. En 1984, Kaneko produit le long-métrage animé SF « Shinseiki Lensman », dont les vaisseaux et l'espace étaient rendus en 3D. Mais JCGL s'appauvrit suite à la détérioration rapide du matériel et le prix de l'équipement. La situation financière devient trop tendue et le studio est absorbé par Namco. Le staff de JCGL s'est ensuite éparpillé à travers le Japon et le monde et contribua au développement de la 3D.
En 1987, Kaneko s'associe à Jim Kristoff pour fonder les studios Metrolight, à Los Angeles, qui remportent un Oscar pour les effets spéciaux du film « Total Recall ». En 1996, il donne des cours à des doctorants à la Tokyo Institute of Technology (département Science des médias et industrie).

Il est aussi consultant créatif au laboratoire Katayanagi et enseigne également à l'Université d'ingénierie de Tokyo ainsi qu'à la Keio University. Il anime des cours théoriques et pratiques sur la production d'un projet d'animation et de jeux interactifs, ainsi que des travaux pratiques d'animation 3D et de production de jeux vidéo.

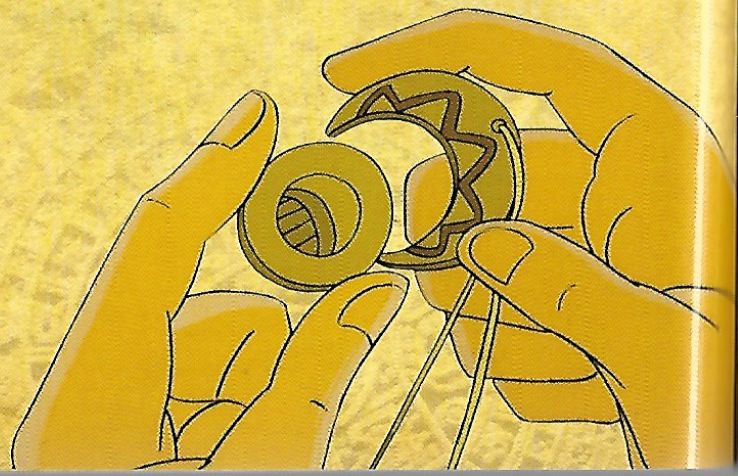
Mitsuru Kaneko est surnommé le « père de l'animation par ordinateur au Japon ». Il est toujours membre à part entière, et très actif, du comité d'organisateurs du Tokyo Anime Fair, rendez-vous international d'achats de programmes animés japonais.



Hisayuki Toriumi

Né le 29 octobre 1941 dans la préfecture de Kanagawa, Hisayuki Toriumi est réalisateur d'anime et romancier diplômé en sciences politiques du département juridique de l'Université de Chuo. Parallèlement aux cours de l'Université, il suivait les cours d'un séminaire de scénario, et finit par rejoindre Tatsunoko Production en février 1966 où il débarque en pleine pré-production de « Mach Go Go Go ». Il est affecté à la mise en scène et travaille donc sous l'égide des metteurs en scène maison Ippei Kuri, Hiroshi Sasagawa et Seitarô Hara.

Après quelques travaux, Seitarô Hara le recommande auprès de Tatsuo Yoshida, lequel le choisit comme réalisateur en chef de « Gatchaman » en 1972. Cette oeuvre devint un véritable hit, qui en fit le fer de lance de Tatsunoko. Elle restera l'oeuvre la plus importante de la carrière de Toriumi. A l'époque de Tatsunoko Pro, les jeunes réalisateurs, parmi lesquels l'on peut compter Mamoru Oshii, Mizuho Nishikubo, Hidehito Ueda et Koichi Mashimo, s'accordent tous pour le décrire comme quelqu'un de strict, voire effrayant. En décembre 1978, il quitte le studio et devient freelance.



Il participe alors à la création d'un nouveau studio d'animation, le Studio Pierrot, créé par les metteurs en scènes ayant quitté la Tatsunoko en mai 1979. Il s'occupa notamment de séries animées telles que « Nils Holgersson » et « Les Mystérieuses Cités d'Or ». Mamoru Oshii, qui vénérait Toriumi, quitta lui aussi Tatsunoko pour rejoindre celui qu'il considérait comme son maître au Studio Pierrot. Ils collaborèrent à la création de la première OAV de l'histoire, « Dallos », avant de remettre ça sur « Area 88 ». La perfection de cette œuvre est réputée, et elle remporte d'ailleurs le prix du meilleur film au 4ème Anime Grand Prix dans la section Original Video Soft. Toriumi quitte ensuite le Studio Pierrot pour redevenir Freelance.

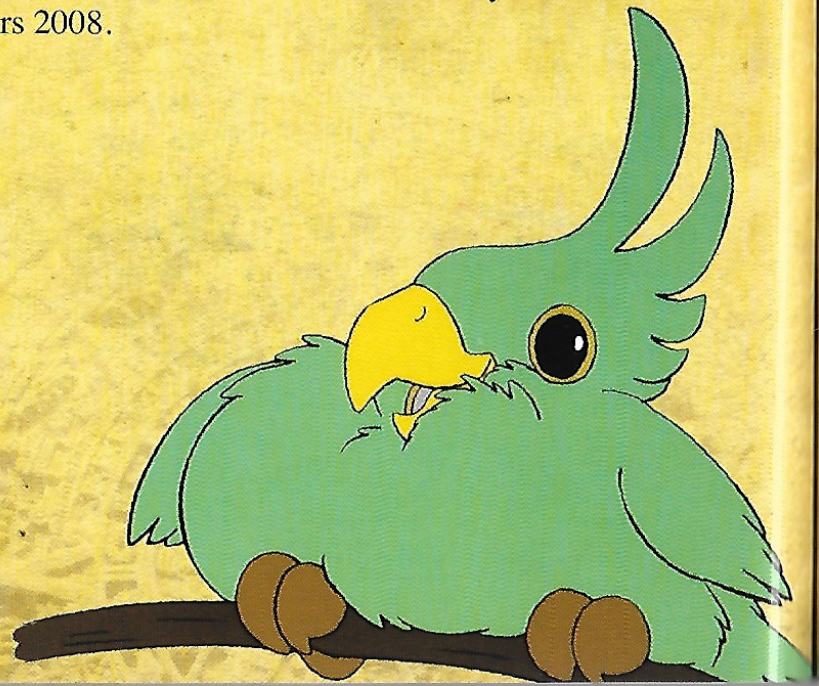
Il compte près de 40 ans de carrière et fut encore réalisateur de la série « Shimashimatora no Shimajirô » de 1993 à 2005.

Filmographie sélective :

- Mach Go Go Go (TV, 1967) : mise en scène
- La Bataille des Planètes (TV, 1972-74) : réalisation
- Nils Hilgersson (TV, 1980) : réalisation
- Les Mystérieuses Cités d'Or (TV, 1982) : réalisation
- Dallos (OAV, 1983) : réalisation
- Area 88 (OAV, 1985-1986) : réalisation
- Tobikage (TV, 1985-86) : mise en scène
- Sôryûden (OAV, 1991) : réalisation

Toshiyasu Okada

Animateur chevronné et nomade, Toshiyasu Okada fit ses classes de directeur de l'animation en passant dans les plus grands studios d'animation de son époque tels que Toei Animation, Mushi Production, Tatsunoko Production et Nippon Animation, avant de rejoindre le groupe d'exilés de Tatsunoko et Mushi qui allait créer une toute nouvelle structure : le Studio Pierrot. C'est dans ce studio, auquel il est resté fidèle la plus grande partie de sa carrière, qu'il réalisa ses travaux les plus fameux : « Nils Holgersson », « Les Mystérieuses Cités d'Or », « Dallos » ou encore les OAV de « Salamanda ». De directeur de l'animation au début de sa carrière, il a rapidement évolué en un brillant character designer, surtout au sein du Studio Pierrot. Diminué par des problèmes de santé, Okada limita sa charge de travail pour se borner, à partir du milieu des années 90, à diriger une poignée d'épisodes de diverses séries télévisées. Toshiyasu Okada s'est éteint en mars 2008.

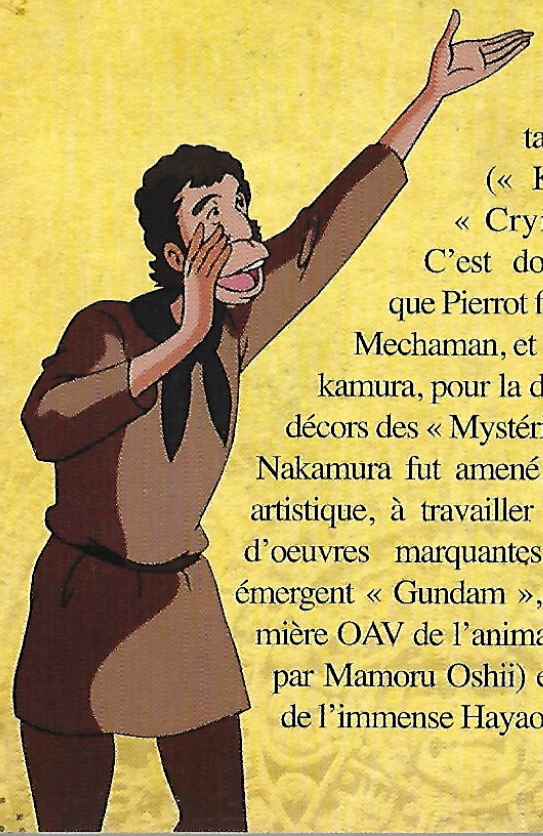


Filmographie sélective :

- Sally, la petite sorcière (TV, 1966) : direction de l'animation
- Makko (TV, 1970) : character design, direction de l'animation
- Babel II (TV, 1973) : direction de l'animation
- Kanashimi no Belladona (Film, 1973) : animation
- Heidi (TV, 1974) : direction de l'animation
- Un chien des Flandres (TV, 1975) : direction de l'animation
- Conan, le fils du futur (TV, 1978) : animation
- Nils Holgersson (TV, 1980-1981) : character design, direction de l'animation
- Les Mystérieuses Cités d'Or (TV, 1982-1983) : character design, direction de l'animation
- Creamy Merveilleuse Creamy (TV, 1983-1984) : animation
- Area 88 (OAV, 1985-1986) : character design, direction de l'animation
- Salamanda (OAV, 1988) : direction de l'animation
- Le Tombeau des Lucioles (Film, 1988) : animation
- Street Fighter II (Film, 1994) : animation

Mitsuki Nakamura

Mitsuki Nakamura, directeur artistique, décorateur, mecha-designer et illustrateur, naît le 7 avril 1944 à Tokyo. Il intégra rapidement le studio Tatsunoko, où il est resté pendant un peu plus d'une décennie, oeuvrant au passage sur les œuvres les plus mythiques du studio (« Mach Go Go Go », « Judo Boy », « La Bataille des Planètes », « Casshern », etc.). Il finit par quitter le studio des frères Yoshida avec son collègue et ami Kunio Ookawara, mecha-designer (célèbre pour « Gundam »), avec qui il a fondé le studio Design Office Mechaman en 1976. Ce studio traitait dans un premier temps des méchas et/ou décors d'un grand nombre d'œuvres de la société de production Sunrise (« Gundam », « Ideon », « Crusher Joe », « Dan et Danny »), essentiellement, puis aussi du Studio Pierrot (« Dallos », « Nils Holgersson », « Lamu », « Madame Péperpotte », « Vanessa ou la magie des rêves ») avant d'être sollicité davantage par Toei Animation (« Ken le survivant », « Crying Freeman », etc.). C'est donc tout naturellement que Pierrot fit appel à Design Office Mechaman, et a fortiori à Mitsuki Nakamura, pour la direction artistique et les décors des « Mystérieuses Cités d'Or ».



Nakamura fut amené, en tant que directeur artistique, à travailler sur un grand nombre d'oeuvres marquantes, au nombre duquel émergent « Gundam », « Dallos » (toute première OAV de l'animation japonaise, réalisée par Mamoru Oshii) et surtout « Nausicaa » de l'immense Hayao Miyazaki.

Ses travaux de mecha-designer sont rares. Les plus marquants furent pour « Gatchaman » et « Mach Go Go Go ». Pour cette dernière série, très populaire aux Etats-Unis sous le nom de « Speed Racer », il créa le célèbre bolide du héros qui sera repris quarante ans plus tard par les frères Wachowski pour leur adaptation cinéma de cette oeuvre culte du kitsh-rétro. Un honneur bien mérité pour cet artiste de l'ombre, qui demeure l'un des directeurs artistiques les plus marquants de l'histoire de l'animation japonaise.

Filmographie sélective :

- Judo Boy (TV, 1969) : décors
- La Bataille des Planètes (TV, 1972-74) : direction artistique, mecha-designer
- Démétan (TV, 1973) : direction artistique
- Mobile Suit Gundam (TV, 1979-80) : direction artistique
- Nils Hilgersson (TV, 1980) : direction artistique
- Lamu (TV, 1981) : direction artistique
- Les Mystérieuses Cités d'Or (TV, 1982) : direction artistique
- Nausicaa de la Vallée du Vent (Film, 1984) : direction artistique
- Ken, le survivant (TV, 1984) : direction artistique
- Crying Freeman (OAV, 1989) : direction artistique
- Bobobo-bo Bo-bobo (TV, 2003) : direction artistique
- Gaiking (TV, 2005) : direction artistique
- Yatterman (TV, 2008) : direction artistique

Jean Chalopin

Né à Paris en 1950, Jean Chalopin a commencé sa carrière de concepteur et scénariste avec la publicité. En 1968, il crée sa première société en France, OGAP, de laquelle est née DIC (Diffusion Information Communication) en 1970, et pour laquelle il est devenu son propre producteur et auteur de films et séries pour la télévision. Après avoir réalisé des films publicitaires, DIC se met à produire des dessins animés pour la télévision vers la fin des années 1970.

En 1979, pour les besoins d'un projet de coproduction internationale, Chalopin va chercher les équipes de production nécessaires au Japon. C'est ainsi qu'« Ulysse 31 » sera la première coproduction franco-japonaise et aura le succès qu'on lui connaît. Chalopin ayant trouvé la main d'œuvre au Japon, il va alors s'ouvrir au marché américain. Dès lors, DIC enchaîne les projets. Dès 1984, elle devient la première société mondiale de création et de production de programme télévisé pour enfants, faisant de Jean Chalopin un des auteurs français les plus prolifiques et, parmi les Français des Etats-Unis, certainement l'auteur le plus reconnu du marché.

Mais le vent du succès tourne et Chalopin vend sa société DIC en 1987 à son homologue américain, Andy Heyward. Il monte alors une nouvelle société C&D (Créativité & Développement), puis la société ABC avec le groupe français AB. A partir de 1997, il se consacre au développement de la Fondation StoryPlus, qui ambitionne de donner le goût de la lecture aux jeunes, en leur créant de bonnes histoires.

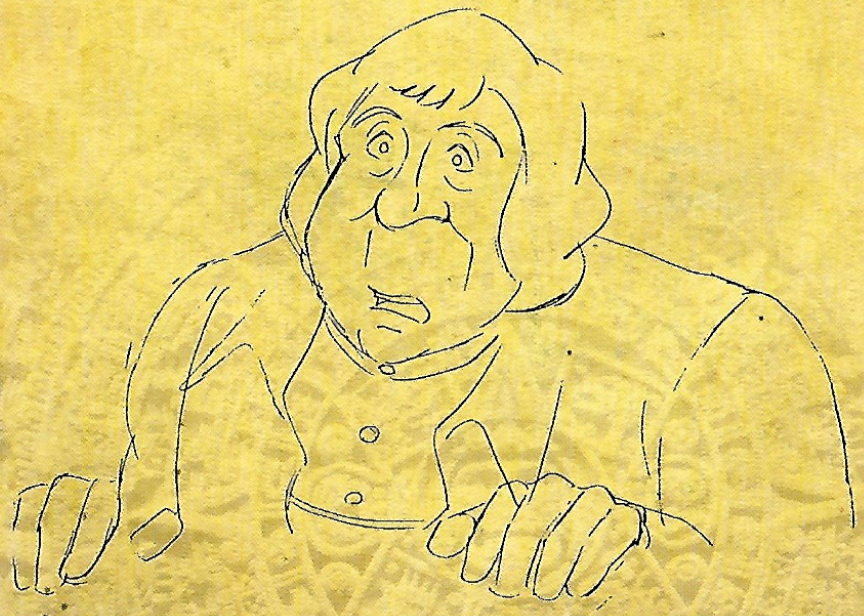
Filmographie sélective :

- Archibald le magichien (TV, 1980) : scénario
- Ulysse 31 (TV, 1981) : scenario et production
- Les Mystérieuses Cités d'Or (TV, 1982) : scénario
- Les Minipouss (TV, 1983) : scénario et production
- Inspecteur Gadget (TV, 1983) : scénario et production
- Les Bisounours (TV, 1983) : scénario et production
- Pole Position (TV, 1984) : scénario et production
- Les Entrechats (TV, 1984) : scénario
- Jayce et les Conquérants de la lumière (TV, 1985) : scénario et production
- Denis la malice (TV, 1985) : scénario
- Les Popples (TV, 1986) : scénario
- MASK (TV, 1986) : scénario et production
- S.O.S Fantômes (TV, 1986) : scénario et production
- Sophie et Virginie (TV, 1990) : scénario
- Les jumeaux du bout du monde (TV, 1991) : scénario
- Conan l'aventurier (TV, 1992-93) : scénario
- Le maître des Bots (TV, 1993) : scénario

Bernard Deyriès

En tant que directeur artistique, puis réalisateur, Bernard Deyriès a travaillé pendant plus de quinze ans aux côtés de Jean Chalopin. Il a débuté en 1974 au sein de la société DIC dont il a mené le développement depuis la France jusqu'à Tokyo et à Los Angeles. Quand Chalopin monte « Ulysse 31 » à Tokyo, Deyriès le rejoint et s'y installe avec sa famille. Il co-réalise ensuite « Les Mystérieuses Cités d'Or », puis part pour Los Angeles, où il réalise « Les Minipouss », qui vont ouvrir la voix du marché américain.

En 1990, il a décidé de voler de ses propres ailes en créant avec Christian Choquet et Guy Delcourt, le studio de pré-production Story, afin de pouvoir réaliser des dessins animés correspondant précisément à ses aspirations. En parallèle, il dirige l'école Brassart à Tours, dans laquelle il avait été élève, puis professeur.



Filmographie sélective :

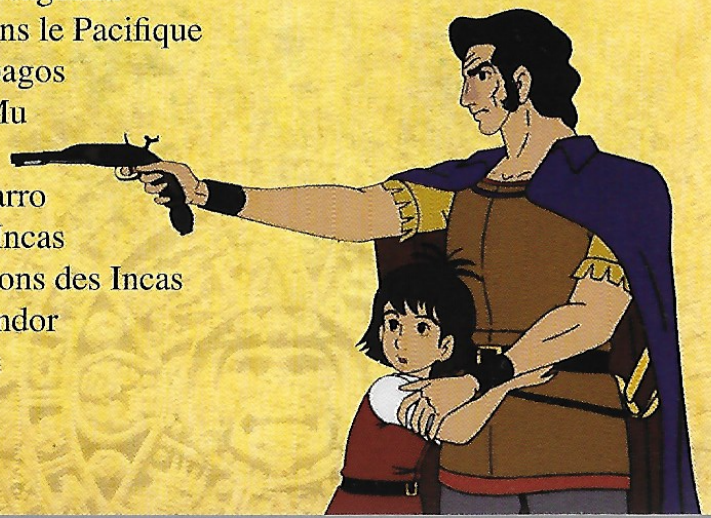
- Ulysse 31 (TV, 1981) : réalisation
- Les Mystérieuses Cités D'Or (TV, 1982) : réalisation
- Les Minipouss (TV, 1983) : réalisation
- Inspecteur Gadget (TV, 1983) : réalisation
- Pole Position (TV, 1984) : réalisation
- Jayce et les Conquérants de la Lumière (TV, 1985) : réalisation
- MASK (TV, 1986) : réalisation
- Les Popples (TV, 1986) : réalisation
- Gargantua (TV, 1993) : pré-production
- Conan l'Aventurier (TV, 1992-93) : pré-production
- Les Malheurs de Sophie (TV, 1997) : pré-production
- La Princesse du Nil (TV, 1998) : pré-production
- Les Ailes du Dragon (TV, 1999) : pré-production
- Petit Potam (TV, 2001) : pré-production

Les documentaires

L'idée des documentaires qui suivent les épisodes vient des Japonais. La chaîne NHK considérait le projet Esteban comme particulièrement important. Il s'agissait de leur deuxième projet de production animée « autofinancé » après « Les aventures de Marco Polo », série qui proposait déjà un documentaire à la fin de chaque épisode. Atsumi Yajima, producteur général à la NHK, proposa le même concept sur Esteban, avec des documentaires en rapport avec l'épisode en cours, de manière à l'illustrer et appuyer le récit. Pour ces documentaires de trois minutes environ, NHK a demandé l'aide du consultant Kazuo Terada, professeur à l'université de Tokyo et spécialiste reconnu de l'archéologie des Andes. Des images percutantes ont été sélectionnées à partir d'un tournage en Amérique latine élaboré pendant deux ans par une des équipes de tournage de NHK.

Voici les thèmes traités dans les 39 documentaires :

01. La légende des cités d'or
02. La découverte de l'Amérique
03. Le détroit de Magellan
04. Navigation dans le Pacifique
05. Les îles Galapagos
06. L'empire de Mu
07. L'or espagnol
08. Francisco Pizarro
09. L'empire des Incas
10. Les constructions des Incas
11. Le jour du Condor
12. Machu Picchu



13. La musique des Andes
14. Le lac d'or
15. La nourriture des Andes
16. Le lac Titicaca
17. Le territoire du Condor
18. Les mystères de l'Amérique
19. Le plateau de Nazca
20. La fièvre de l'or
21. Le fleuve Amazone
22. Les peuples d'Amazonie
23. Palenque, la cité perdue
24. La disparition des Mayas
25. Les sacrifices humains
26. La religion maya
27. Les ruines de Tikal
28. Les Mayas et l'astronomie
29. La légende du lac Atitlan
30. Les coutumes du Mexique
31. Le village de Chichicastenango
32. La capitale du Guatemala
33. L'artisanat des Mayas
34. La naissance de Mexico
35. La culture du Mexique
36. Teotihuacan, la cité des dieux
37. La fin de l'empire aztèque
38. L'époque des conquistadores
39. Le mystère des cités d'or

Fiche technique

Producteur :
Mitsuru Kaneko (MK), Atsumi Yajima (NHK),
Jean Chalopin (DIC)

Réalisation :
Hisayuki Toriumi, Bernard Deyriès, Edouard David

Scénario original :
Mitsuru Majima, Mitsuru Kaneko, Sôji Yoshikawa

D'après l'œuvre de :
Scott O'Dell

Adaptation française :
Jean Chalopin, Bernard Deyriès

Musique :
Haïm Saban, Shuki Levy

Montage musique :
Claudio Ventura

Chanson du générique :
Jacques Cardona (Groupe Apollo)

Doublage :
S.T.A.R.T.

Directeur de plateau :
Jacques Barclay

Réalisation documentaires :
Katsuhiko Fujita (NHK), Kenichi Murakami, Kenichi Murayama

Production de l'animation :
Tadami Watanabe (MK)

Assistants de production :
Suzanne Rémiot, Laurent Omont

Production manager :
Yûji Nunokawa (Studio Pierrot)

Direction technique :
Hisayuki Toriumi, Ryô Tachiba, Mizuho Nishikubo

Direction de l'animation :
Toshiyasu Okada, Hiroshi Kawabata, Kazuya Uenashi

Direction artistique :
Mitsuki Nakamura

Direction de la photographie :
Akio Wakana

Storyboard :
Hisayuki Toriumi, Hiromitsu Morita,
Motosuke Takahashi, Mizuho Nishikubo,
Ryô Tachiba, Yûzô Aoki, Norio Yajima

Character design :
Toshiyasu Okada

Décors / Méchas :
Design office Mechaman,
Kazuhiro Kinoshita, Tatsuo Aoki, Yûko Sugiyama,
Tokue Okazaki, Satoshi Miura, Noriko Ikeda

Animation :
Toshiyasu Okada, Yoshiteru Kobayashi, Hisatoshi Motoki,
Motosuke Takahashi, Tsukasa Abe, Toyoaki Emura, Teruo
Handa, Noriko Tanaka, Miwako Hattori, Sadahiko Sakamaki,
UNICORN, Noboru Koga, ACT, Ryûsei Yamazaki, Takashi
Nakamura, Yutaka Oka, Noriko Yazawa, Ichizô Kobayashi,
Masahiro Neriki, Takemi Tanemoto, Toshiya Niidome,
HOWLING, Yûzô Aoki, Hiroshi Dôbashi, Tomeko Horikawa,
Tôru Satô, Tomoko Mochizuki, Yasuko Miyazaki, Yoko Kobayashi

Supervision des intervallistes :
Tomoko Taguchi, Sachiko Fujisawa, Tomoko Mochizuki

Intervalles :
Tomoko Sanabe, Michiko Miyazaki, Yôko Ogawa, Takako Kitagawa, Satoshi Ichishita, Masahiro Koyama, Kôji Motoyama,
Yûya Kobayashi, Osamu Ookubo, Kazue Yoshioka,
Tamazawa Dôga-sha, RAOHO

Désignation des couleurs :
Eiko Koiso, Hiromi Anzai, Kazuko Nakamura, Hiromi Yoshida,
Mayumi Matsushita

Finitions :
Naoko Matsuda, Kenji Ikeda, Minami Uetake, Megumi Kimura,
Ayumi Koinuma

Effets spéciaux :
Akira Abe, Shinji Teraoka

Effets sonores :
Ryuichi Wakui, Masao Tanaka

Photographie :
Studio Gallop, Nobuo Koyama, Hiroshi Tamura,
Hiroaki Edamitsu, Terumi Satô, Yasunori Hayama,
Shigeo Sugimura, Nobuhiro Takagi

Montage :
Tetsuo Matsumoto (Morita Henshû-shitsu)

Développement :
Yokohama Cinema, Tôkyô Genzô-sho, Max Saldinger (DIC)

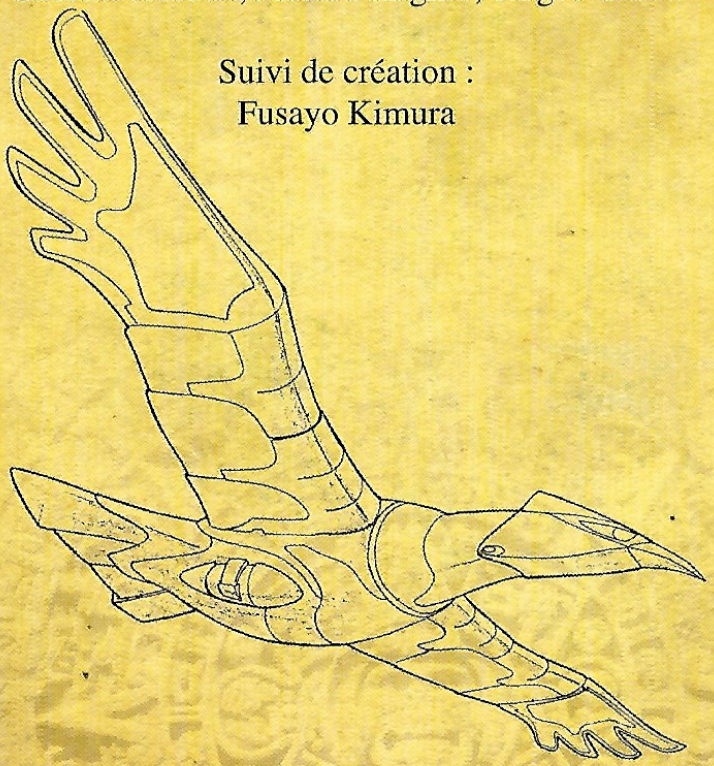
Production manager :
Gyôichi Matsumoto (Studio Pierrot)

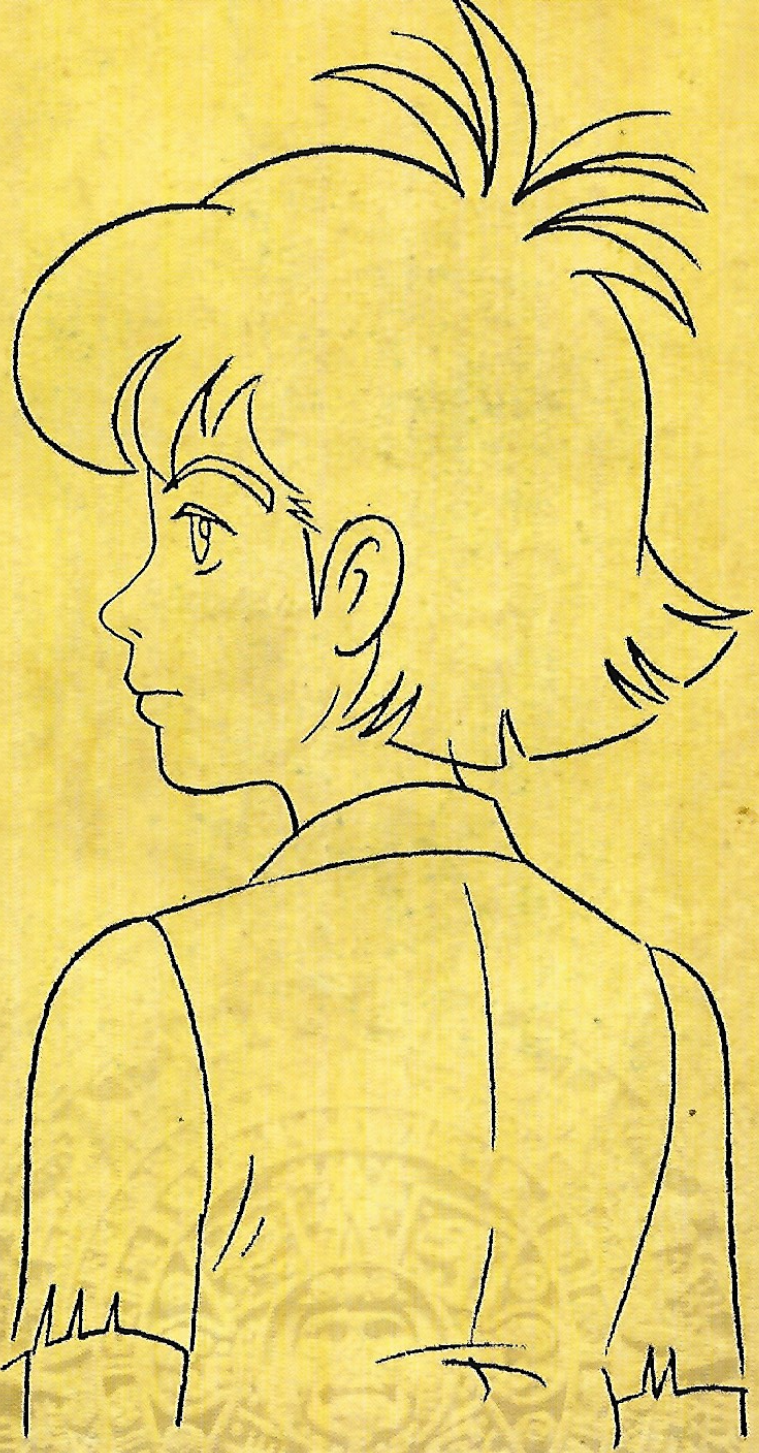
Chargé de production :
Masaaki Fushida

Bureau de production :
Noriko Tubuku

Suivi de production :
Shûichi Hosoda, Masaru Hagino, Shigeo Chiba

Suivi de création :
Fusayo Kimura





Liste des épisodes

01 / Esteban, fils du soleil
02 / Vers le diabolique détroit de Magellan
03 / L'effroyable tornade
04 / Dérive dans la mer infernale
05 / L'île au bout du monde
06 / Solaris, le navire géant de l'empire de Mu
07 / Le secret du Solaris
08 / Le nouveau continent
09 / La fin du Solaris
10 / Le secret du temple souterrain
11 / Les messagers de la région des mystères
12 / Le secret des pendentifs
13 / Le mystère des parents d'Esteban
14 / Les deux pendentifs
15 / La dernière évasion
16 / L'attaque des géants Urubus
17 / Le grand Condor d'or
18 / Le premier vol du Grand Condor
19 / Le secret du Grand Condor
20 / Un nouveau voyage
21 / Les Amazones
22 / La sorcière de la jungle
23 / La colère du dieu maya
24 / Le secret du masque de jade
25 / Le mystère de la fontaine sacrée
26 / Le marais du dieu de la pluie
27 / Le déchiffrage des manuscrits
28 / La forêt des statues de pierre

29 / La base des Olmèques
30 / L'évasion
31 / Le village du Nouveau Soleil
32 / Le retour du Grand Condor
33 / La révolte des Mayas
34 / La grande bataille
35 / Le secret de la base des Olmèques
36 / La machine des Olmèques
37 / Aux portes de la Cité d'or
38 / Le Grand Héritage
39 / Vers de nouvelles aventures

Staff Kaze

Président directeur général :
Cédric Littardi

Directrice éditoriale et marketing :
Sylvie Brevignon

Directrice commerciale :
Mounia El Gamraoui

Attachée de presse :
Aurélie Lebrun

Directeur artistique :
Julien Pirou

Responsable de fabrication :
Marina Petrzelka

Coordinatrice de production :
Corinne Gros

Interface DVD :
Jean-Mathias Xavier

Conception Graphique :
Didier Richard

© CLT/NHK

Rédaction :

Gilles BROCHE
Ludovic GOTTIGNY
Nicolas PRIET

Remerciements :

Céline BERNARDIN
Claire CUVELIER
Nicolas CUVELIER
Gérald GALLIANO (Association Méluzine)
Erwan GAUTIER
Christophe LHOTELIER
Myrielle LYONNAZ
Arachnée (Planète Jeunesse)

Coordonnées de l'association :

Les Enfants du Soleil
8 cours des Juilliottes
94700 Maisons-Alfort

http://www.enfants-du-soleil.org

contact@enfants-du-soleil.org

Achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie Darantiere
à Dijon-Quetigny en septembre 2008

Dépôt légal : septembre 2008
N° d'impression : 28-1269

Imprimé en France

© CLT/NHK